
プレイステーション 2版対応
ガンダム無双
Special
完全攻略ガイド
武者ガンダムMk-IIも
見参!
一騎当千の
極意がわかる!!
コーエー
Presents!!


プレイステーション 2版対応
ガンダム無双
Special
完全攻略ガイド
koei

プレイステーション 2版対応

# ガンダム無双 Special

## 完全攻略ガイド



koei


ガンダム無双
Special
完全攻略ガイド
koei

# ガンダム無双 Special 完全攻略ガイド

CONTENTS

## Chapter 01 SYSTEM システム解説



## Chapter 02 PILOT LIST パイロット解説



## Chapter 03 MS LIST MS解説



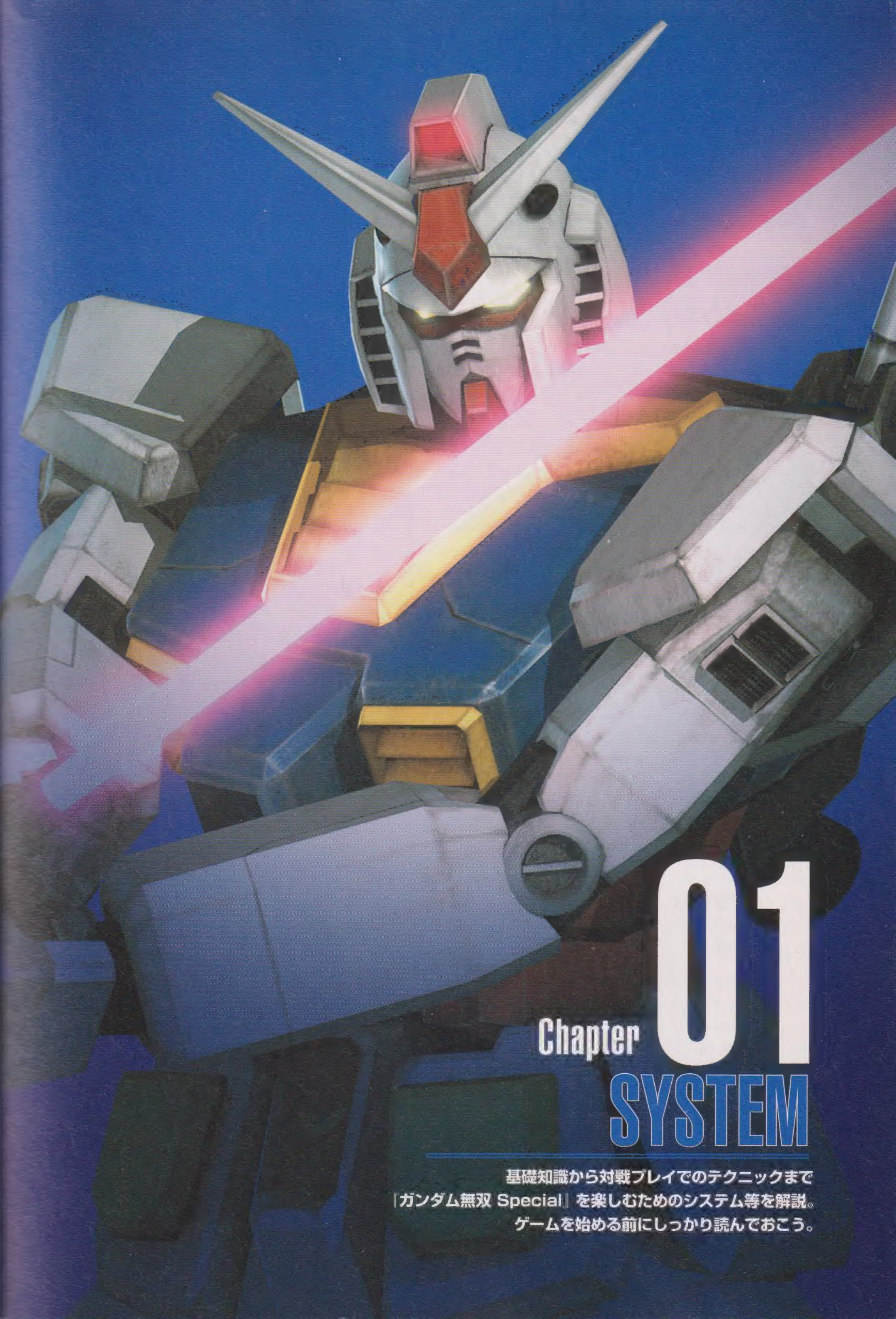
## Chapter 04 TACTICS ミッション解説



## Chapter 05 DATA データ



**COLUMN**



# Chapter 01 SYSTEM

基礎知識から対戦プレイでのテクニックまで
『ガンダム無双 Special』を楽しむためのシステム等を解説。
ゲームを始める前にしっかり読んでおこう。



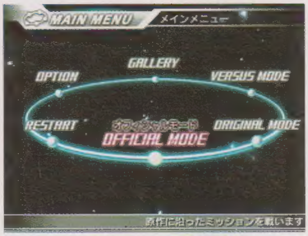
# ゲーム概要

『ガンダム無双 Special』のプレイモードや操作方法など
ゲームを始める前に知っておきたい要素について紹介する。

## プレイモードの種類

各プレイモードの特徴を紹介。プレイする前にしっかり確かめておこう。

『ガンダム無双 Special』のディスクをゲーム機本体にセットするとオープニングが流れ、そのあとに表示されるタイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニューになる。メインメニューには3種類のプレイモードとギャラリー、オプションが並び、ここからプレイしたいモードを選択していく。なお、2人プレイはVSモードだけではなく、オフィシャルモードとオリジナルモードでも協力プレイが可能だ。




まずはオフィシャルモードかオリジナルモードを選び、ミッションをクリアしていこう。

### プレイ環境の設定はオプションで

ゲームの難易度やサウンド関連の設定など、プレイ環境の変更はメインメニューのオプションを利用しよう。ほかにも、耐久値ゲージや字幕などの画面表示、振動機能やコントローラの設定、データのセーブ&ロードなどが可能だ。また、PlayStation BB Unitへのインストールやアンインストールもここで行える。

### 中断データの再開

ミッション中にゲームを中断セーブした場合は、メインメニューに「中断データ再開(RESTART)」が追加される。ミッションを始めるとメインメニューから「中断データ再開」の項目は消えるが、中断データ自体は消えないので、ミッションに失敗してもデータをロードすればやり直せる。

## OFFICIAL MODE　オフィシャルモード

原作に沿ったストーリーをもとに、パイロットごとに用意されたミッションをクリアしていくモード。ミッションをすべてクリアすることで、選択できるパイロットが追加されていく。ミッション中では原作の名場面が再現されているほか、プレイヤーの進め方によっては原作とは違った状況になるケースもある。また、オフィシャルモードをクリアしたパイロットはオリジナルモードでもプレイ可能になる。

### オフィシャルモードの特徴

◆原作に沿ったストーリー
◆2〜4ミッションで構成(パイロットごとに異なる)

| 初期状態で選択できるパイロット |
|---|
| アムロ／カミーユ／ジュドー |

| 追加パイロット |
|---|
| シャア／シロッコ／ハマーン |




アムロ編クリアで選択可能になるシャア編では、シャアの視点でプレイできる。




シチュエーションによっては、プレイヤーしだいで戦況が変化する場合もある。

## ORIGINAL MODE　オリジナルモード

謎の小惑星を舞台にゲーム独自のストーリーが展開するモード。世界観の異なるガンダムシリーズがクロスオーバーし、原作では見られなかった共闘など、本作ならではのバトルが楽しめる。各パイロットとも5ミッションまであり、アムロ&シャアのように2〜3人のグループでミッションを進めていく。

### オリジナルモードの特徴

◆ゲームオリジナルのストーリー
◆5ミッションで構成(全パイロット固定)

| 初期状態で選択できるパイロット |
|---|
| ドモン/ヒイロ/ロラン/武者ガンダム |

| 追加パイロット |
|---|
| アムロ/カミーユ/ジュドー/シャア/シロッコ/ハマーン/エマ/ジェリド/プル/プルツー/ルー/東方不敗/ミリアルド/武者ガンダムMk-Ⅱ |



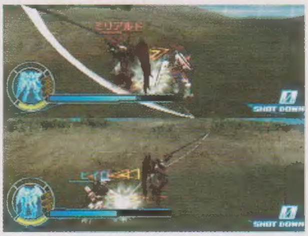

地球へと接近する謎の小惑星。時空を越えたこの星を舞台に、さまざまな思惑が交錯する。




オリジナルモードでは武者ガンダムと武者ガンダムMk-Ⅱでプレイできるミッションもある。

## VERSUS MODE　VSモード

プレイヤー同士での対戦を目的としたモード。「1VS1対戦」や「無双マッチ」、「撃墜数競争」といった3種類のルールが用意されており、異なったシチュエーションで対戦が楽しめる。ただし、使用できるパイロットやMSはオフィシャルモードやオリジナルモードで使用可能になっているものだけで、MSのレベルなども固定となる。このモードに関する詳細はP.030を参照のこと。




プレイヤー同士の対戦も可能。まさにガンダムファイトが繰り広げられる。

## GALLERY　ギャラリー

ミッションや対戦に挑むゲームモードとは別に、コレクションを楽しめる「ギャラリー」も用意されている。このモードでは、ゲーム中に登場するキャラクターたちのプロフィールや、MSと戦艦のグラフィックを見たり、名台詞を聞くことができる。プレイ中に登場させると自動的に登録されていくので、ミッション制覇とは別に、ギャラリーのコンプリートも目指してみよう。




ギャラリーのメニュー画面では、BGMの再生ができる。L1、R1ボタンで曲を選ぼう。

### ■ギャラリーで見られる項目

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| キャラクターギャラリー(Character Gallery) | ゲーム中に登場したパイロットやサポートキャラのプロフィールを確認できる。 |
| モビルスーツギャラリー(Mobile Suit Gallery) | ゲーム中に登場したMSや戦艦のCGモデルをあらゆる角度から鑑賞できる。 |
| 名台詞ギャラリー(Word Gallery) | アムロなどの名台詞が登録され、いつでも聞ける。名台詞リストはP.264参照。 |
| プレイヤーレコード(Player Record) | プレイヤーのスコアやパイロットごとの詳細な情報、ランキングが管理されている。 |

# 操作方法

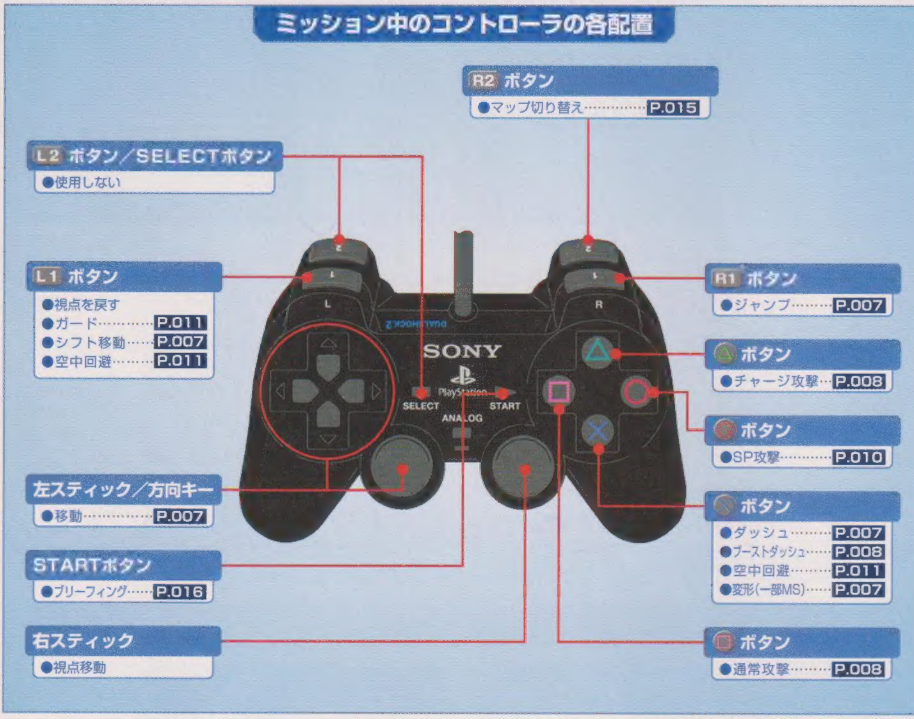
**厳しいミッションをクリアするためにも、的確にMSを操作できるように慣れておこう。**

左スティックや方向キーでMSを移動させながら攻撃に対応したボタンを押していれば、次々と爽快(そうかい)なアクションが繰り出せる。この手軽さは本作の大きな魅力だが、ダッシュや変形、連携攻撃といった操作も使いこなせなければ、ミッションのクリアは難しい。すばやい移動と攻撃が的確に行えるよう、操作方法を覚えてしっかりとマスターしていこう。



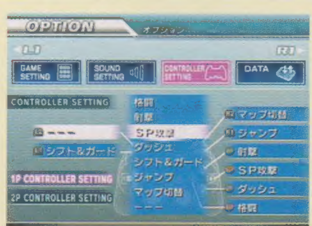
MSレベルが上がると通常攻撃を繰り返せる回数が増し、連携攻撃のバリエーションも増す。すばやい操作に慣れよう。

## ミッション中のコントローラの各配置




## オプションでボタン配置の設定が変更できる

オプションのコントローラセッティングでは、ボタン配置を変更することができる。格闘、射撃、ダッシュといった7種類の操作を8つのボタンのいずれかに設定することで、より扱いやすく自分なりにカスタマイズ可能だ。初期設定で使いやすいボタン配置になっているため無理に設定を変更する必要はないが、設定を変えて試してみてもいいだろう。1Pと2Pのコントローラで別々に設定でき、設定内容は保存される。ここでの設定はVSモードなど、すべてのプレイモードで有効だ。




初期設定では使用されていないL2ボタンに設定を変更して、利用するのも手だ。

# 移動系 シフト移動やダッシュ、変形などを使い分けよう

## 移動系 移動　左スティック／方向キー

左スティックや方向キーを動かすと、その方向へMSが移動する。たとえば左スティックを下に倒し続けると、MSが画面手前の向きに振り返り、そのまま前進する。これだと進行方向が見えないので、L1ボタンを押して視点を切り替えよう。また、L1ボタンを押したままだと、ガードしたまま視点を変えずに移動できるシフト移動となる。シフト移動は敵を画面内に収めたまま移動できるのがメリットだ。敵の方向を向いてガードしたまま距離を離すことができるため、敵エース機との対決時に役立つ。

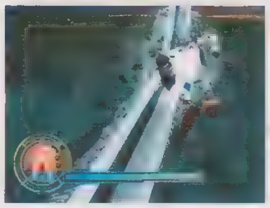
### シフト移動　L1ボタンを押しながら移動

- ■MSの向きを固定しながら移動できる。
- ■L1ボタンを押した時点でカメラがMSの背後に回る。
- ■ガード状態で移動ができる。
- ■移動スピードは通常移動に比べて落ちる。


移動を続けていると段階的に速度を上げ、最高で2段階までスピードアップする。移動スピードはMSにより異なる。

## 移動系 ダッシュ　●ボタン

●ボタンを押すと、すばやいダッシュ移動ができる。ボタン入力の時間が長いほどダッシュ距離が伸び、またダッシュ開始直後に左スティックか方向キーと●ボタンを同時入力すると方向転換が可能だ。スラスターゲージが尽きるとオーバーヒートとなり、スラスターゲージが自然回復するまでダッシュなどができなくなるので、使いすぎには注意しよう。


画面左下にあるのがスラスターゲージ。ダッシュやジャンプで減っていき、青色で残量が表示される。

## 移動系 ジャンプ　R1ボタン

R1ボタンのみの入力だと垂直に、移動方向を同時に入力するとその方向に機体がジャンプする。ジャンプからのダッシュや攻撃、さらに空中でジャンプすることも可能。ただし、ダッシュよりもスラスターゲージを多く消費するほか、空中ではガードができないことに注意。飛行形態への変形時や空中回避後以外はあまり使うことはない。


空中回避(→P.011)後の敵からの追撃を避けるため、空中回避した直後にジャンプで逃げるのも手だ。

## 移動系 変形(一部MSのみ)　ジャンプ中に×ボタン

一部のMSはジャンプ後に●ボタンを押すと、空中ダッシュのかわりに飛行形態へと変形する。●ボタンを押している間は飛行を続け、左スティックか方向キーで移動方向をコントロールできる。

**■変形可能なMS**

| | |
|---|---|
| ■Zガンダム | ■ウィングガンダムゼロ |
| ■ZZガンダム | ■ガンダムエピオン |


ジャンプ中に×ボタンを入力すると変形して飛行を開始し、高速で移動できる。×ボタンを離すかオーバーヒートすると、元のMS形態に戻る。

## 攻撃系 すばやく攻撃できる連携攻撃をマスターしよう

### 攻撃系 通常攻撃 □ボタン

基本となる攻撃手段で、□ボタンの入力回数に応じた格闘攻撃を展開。連続攻撃できる回数はMSレベルによって増加し、通常攻撃1～4をループさせる（繰り返す）形で最大12連続まで攻撃できる。連続攻撃中は左スティックや方向キーで攻撃方向を変えられるので、敵のいる方向へ機体の向きを調整しよう。


連続攻撃がしっかりとヒットするように、機体の向きをコントロールして敵のいる方向へ合わせよう。

**《通常攻撃の連続攻撃》**

MSレベル1～5は通常攻撃1～4の4回連続が最大

通常1 □ ➤ 通常2 □ ➤ 通常3 □ ➤ 通常4 □

▼

MSレベル6以上で通常攻撃1～4を1回ループ可能に

□ □ □ □ （最大で8回攻撃）

▼

MSレベル10で通常攻撃1～4を2回ループ可能に

□ □ □ □ （最大で12回攻撃）

### 攻撃系 チャージ攻撃 △ボタン

チャージ攻撃では、MSごとに装備した武器を用いた独自の攻撃を行う。チャージ攻撃1～4の4種類があり、2～4は通常攻撃からの流れでのみ出せる。

基本姿勢から行えるチャージ攻撃1は決して強力ではないため、通常攻撃からの連携によるチャージ攻撃2～4をメインと考えていいだろう。また、チャージ攻撃のいずれかには必ず相手のガードをくずす攻撃が備わっているので、ガードを多用してくる対エース機戦などでも有効。ただし、通常攻撃からチャージ攻撃に連携する間にスキが多少あり、ここで反撃や回避されることもある。

なお、チャージ攻撃の2～4のいずれかを強化できる「クロスドライブ」、「デルタドライブ」、「スクエアドライブ」や、SPゲージ最大時のチャージ攻撃すべてをガードくずし技にする「スマッシュヒット」といったスキルもうまく活用しよう。

**チャージ攻撃1：** 基本姿勢から △

**チャージ攻撃2：** □ →通常攻撃1から △

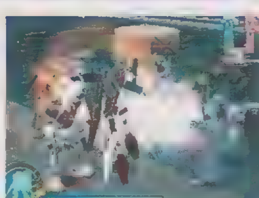
**チャージ攻撃3：** □ □ →通常攻撃2から △

**チャージ攻撃4：** □ □ □ →通常攻撃3から △


数で攻めてくる量産機相手には一度密集させてから攻撃範囲の広いチャージ攻撃でまとめて倒すといい。

### 攻撃系 ブーストダッシュ チャージ攻撃中に×ボタン

チャージ攻撃2～4のヒット中にダッシュすると、ブーストダッシュへと発展する（ガンダムエピオンのみチャージ攻撃1でも可能）。通常のダッシュと違い、機体の体当たり攻撃ができるのが特徴だ。ちなみに、スキルの「オーラバースト」装備時は、SPゲージ最大時に限り、通常のダッシュ中でもブーストダッシュと同じ効果が得られる。


ブーストダッシュの発生はチャージ攻撃のヒットが条件。ヒットを確認してから仕掛けよう。

## 攻撃系 ダッシュ攻撃

ダッシュ中に●ボタン

ダッシュ、ブーストダッシュ中に●ボタンを押すとダッシュ攻撃が出せる。MSレベルに関係なく3回まで入力でき、攻撃力も高い。基本的にはダッシュ攻撃からほかの攻撃へは派生しないが、ダッシュ攻撃がヒットした直後に●ボタンを押せば、着地とほぼ同時にチャージ攻撃1が繰り出せる。ちなみに、ジャンプ中も同様の攻撃ができるが、ダッシュ攻撃ほどの突進力はない。



ダッシュ攻撃はその突進力と高い攻撃力が魅力。その分、機体のコントロールが難しい。

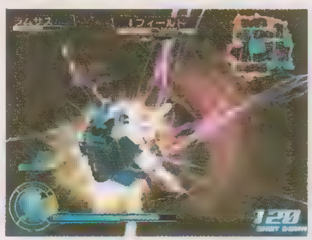
### 攻撃の派生による連携パターン

攻撃を単発で繰り出しているだけでは、群がる敵や耐久力の高い敵には立ち向かえない。そこで必要になるのは、流れるように続けて攻撃を繰り出す連携攻撃だ。通常攻撃を起点として、通常攻撃3または通常攻撃4→チャージ攻撃→ブーストダッシュ→ダッシュ攻撃の順で展開していくのが、連携攻撃の基本的な流れになる。まずは、この操作に慣れよう。

この連携攻撃のパターンは、攻撃のキャンセルをうまく使うことで応用できる。ブーストダッシュをジャンプでキャンセルすることと、R1ボタンを押した直後に●ボタン入力でジャンプ動作をキャンセルできることを組み合わせ、ブーストダッシュ→ジャンプキャンセル→通常攻撃とつなげることも可能だ。また、SP攻撃は通常攻撃、チャージ攻撃、ダッシュ攻撃の動作中にキャンセルして発動可能なので、一連の流れの中で連携攻撃として組み込める。

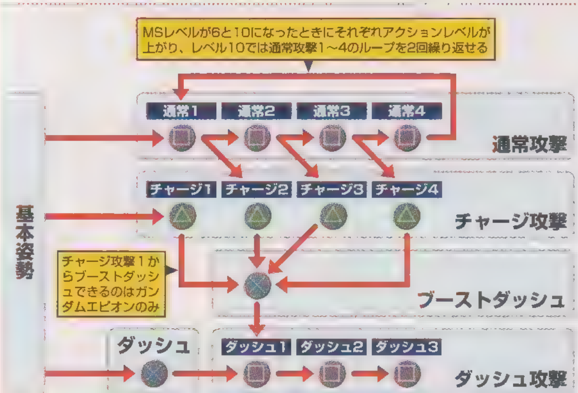


ブーストダッシュから通常攻撃につなげるジャンプのキャンセル技は高度なテクニックだ。



SP攻撃を繰り出すと連携攻撃の流れは途絶えるものの、大きなダメージを与えられる。

### ◆連携攻撃のパターン◆




基本的な連携攻撃は、通常攻撃1→2→3からチャージ攻撃4を出し、ブーストダッシュからダッシュ攻撃1→2→3という流れだ。ボタンを押す順は「● ● ● ● ● ● ● ●」となる。チャージ攻撃4をしっかり出してからブーストダッシュしよう。SPゲージがたまっていれば、さらにSP攻撃につなげてもいい。MSレベルが10なら、通常攻撃の連続攻撃回数が増えて、より長い連携攻撃が可能となる。

## 攻撃系 SP攻撃

SPゲージがたまったときに◯ボタン

SP攻撃は画面左下にあるSPゲージがたまると使用できる特殊な攻撃で、通常の攻撃に比べ威力が格段に高く、発動中は無敵状態になるのが特徴だ。MSレベルが4と8にアップした際にSP攻撃のレベルが上がり、より強力な攻撃が使用可能になる。MSレベルが8以上なら、SPゲージをレベル3までためて強力なSP攻撃3を使ってもいいし、レベル1までたまった時点でSP攻撃1を使ってもいい。



強力なMS出現時などピンチのときにSP攻撃を使い、無敵状態を利用して敵の猛攻から脱出することもできる。

### ◆MSのSPゲージ◆

レベル1　レベル2　レベル3



**SPゲージに注目**

SPレベルが上がるとゲージも変化し、ためたゲージの量に応じてSP攻撃のレベルが決まる。発動させる前に、よく確認しておこう。

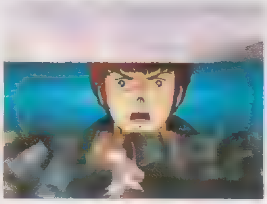
SPレベル1 → SPレベル2 → SPレベル3

MSレベルが4にアップ　MSレベルが8にアップ

## ハイパーSP攻撃

**発動条件**：耐久力ゲージが赤の状態で使用

自機の耐久力ゲージが残り少なくなり、ゲージが赤くなったときにSP攻撃を発動すると、さらに強力なハイパーSP攻撃を繰り出せる。耐久力ゲージが赤くなるとSPゲージも自然にたまるので、危機一髪の状況を逆転させることも可能だ。また、スキルの「ハイテンション」を装備すると、耐久力ゲージに関係なくハイパーSP攻撃が使用できる。



ハイパーSP攻撃を発動すると、パイロットの顔が表示され、特定の台詞をしゃべる。与えるダメージも増加。

## コンビネーションSP攻撃

**発動条件**：僚機に接近して光の線が表示された状態で使用

プレイヤーキャラとして使用可能なパイロットが僚機として出撃している場合、お互いが接近して青白い光で結ばれるとコンビネーションSP攻撃が発動できる。通常よりも1レベル高いSP攻撃が発動するので、威力は格段に高くなる。さらに、特定のコンビネーションの組み合わせ（下表を参照）によって、SPゲージがレベル3だと固有のSP攻撃が発生する。



僚機に接近し、稲妻のような青白い光で結ばれたら◯ボタンを押してSP攻撃を発動させよう。

### ■固有コンビネーションSP攻撃が発生するパイロットの組み合わせ

| パイロット | パートナー | パイロット | パートナー |
|---|---|---|---|
| アムロ※ | カミーユ、シャア | ミリアルド | ドモン、ヒイロ、プル |
| シャア※ | カミーユ、ハマーン、アムロ | ロラン | エマ、プルツー |
| カミーユ | アムロ、シャア、ハマーン、エマ | エマ | カミーユ、ロラン、プルツー |
| シロッコ | ジュドー、ルー | ジェリド | 東方不敗、ヒイロ |
| ハマーン | シャア、カミーユ、ジュドー | プル | ジュドー、ドモン、ミリアルド、ルー |
| ジュドー | シロッコ、ハマーン、プル、プルツー、ルー | プルツー | ジュドー、ロラン、エマ |
| ドモン | 東方不敗、ミリアルド、プル | ルー | ジュドー、シロッコ、プル |
| 東方不敗 | ドモン、ヒイロ、ジェリド | 武者ガンダム | 武者ガンダムMk-Ⅱ |
| ヒイロ | 東方不敗、ミリアルド、ジェリド | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 武者ガンダム |

※オフィシャルモードの場合、ミッションによっては固有コンビネーションSP攻撃が発生しない（詳細はP.036、P.037参照）。

# 防御／回避系 & 特殊系 敵からの攻撃に対する対処法を紹介

## 防御／回避系 ガード

L1 ボタン

L1 ボタンを入力している間はガードができ、機体正面からの攻撃を防御できる。L1 ボタンを押した時点でカメラが自機の正面を向くので、視点をリセットするときにも利用できる。攻撃の最中や空中ではガードできないが、正面からの攻撃はほぼ防御可能だ。ただし、ガードしてもくずされる攻撃やガードが無効となる攻撃もあるので注意しよう。また、ガードをしたままでは方向転換ができないので、混戦のときは後方にダッシュして周囲の状況を視界に入れるといい。ちなみに、スキルの「スカイアイ」は、攻撃される方向にかかわらず全方向に対してガードが有効になるので、ガードが苦手ならこのスキルを装備してみよう。



ガードが有効なのは正面からの攻撃のみ（±15度）。背後や側面からの攻撃は防御できないので注意しよう。



ガード状態での移動をシフト移動（→P.007）といい、移動スピードは落ちるが機体の向きを固定できる。

### カウンター

**発動条件**：スキル「カウンター」装備でタイミングよくガード

スキルの「カウンター」を装備していると、L1 ボタン入力から20フレーム以内（1フレームは60分の1秒なので20フレームは3分の1秒）に相手のSP攻撃以外の格闘攻撃を受けると発動し、ガードした瞬間に相手の攻撃を弾き返せる。相手が一瞬ひるむので、連続攻撃を立て続けに受けるのを防げるほか、逆に反撃に移るチャンスにもなる。



カウンターを狙うには、敵の攻撃が当たる直前にL1ボタンを押す必要があるため、危険ではある。

## 防御／回避系 空中回避

吹き飛ばされてる間にL1 or ● ボタン

敵の攻撃によって吹き飛ばされた際に、すばやくL1 ボタンや ● ボタンを入力するとダウンを回避できる。空中で体勢を整えることですばやい反撃に移れるが、敵エース機がSP攻撃を発動していると十分な回避ができないまま追撃されてしまうので注意。左スティックや方向キーで自機を制御しつつ、さらに上空へのジャンプも活用して確実に回避しよう。



空中回避で体勢を立て直したら、R1ボタンで上空へジャンプし、空中ダッシュで逃げるといい。

## 特殊系 つばぜり合い

敵エース機と格闘攻撃同士がかち合う

敵エース機と戦闘の際、格闘攻撃がかち合うとつばぜり合いが発生。画面が赤くなって時間が止まり、両者が会話する一瞬の間をはさんで、距離を置いて仕切り直しの状態になる。このとき、互いの攻撃力が15秒間2倍になるのも特徴だ。離れた間合いを詰めて追撃したり、チャージ攻撃でいっきにダウンさせるほか、間合いを離して逃げてもいい。



つばぜり合いになるのは、敵エース1人につき1回までなので、何度も発生することはない。

# ミッションガイド



ミッションのクリアがゲーム進行の中心となる。
ミッションの流れやアイテムの効果などについて知っておこう。

## ゲームの基本的な流れ

ミッションを始めるには、まずメインメニューからオフィシャルもしくはオリジナルモードを選択しよう。ミッションをすべてクリアしたパイロットは、パイロット選択画面に「CLEAR」と表示され、MSの乗り換えが可能になる。なお、一度クリアしたミッションを再度プレイすることもできるので、何度も同じミッションでレベル上げや強化パーツを集めることも可能だ。

### ■モード選択からミッション終了までの流れ

**モード選択 1**



まずはメインメニューからプレイするモードを選ぶ。オフィシャル&オリジナルモードのそれぞれのミッションの特徴についてはP.004～005を参照のこと。

**パイロット選択 2**



プレイするパイロットを選択。クリアしたパイロットに応じて選択できる数が増えていく。2Pとの協力プレイをする場合は、この画面で2P側のSTARTボタンを押そう。

**MS選択 3**



各モードで全ミッションをクリアしたパイロットのみ選べる。武者ガンダムと武者ガンダムMk-IIはMSの選択はできない。

**ミッション選択 4**



チャレンジするミッションを選ぶ。一度クリアしたミッションであれば、何度でも自由に選択できる。パイロットやMSを選び直す場合は ● ボタンで戻ろう。

**インターミッション 5**



ミッションの作戦内容や目的が、キャラクターたちの会話を通じて語られる。オリジナルモードでは、本作ならではのパイロットたちの会話を楽しめる。

**ブリーフィング 6**



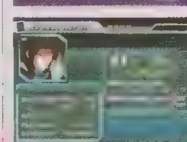
ブリーフィングでは、ミッションに向けた準備を行う。スキルや強化パーツの装備、勝敗条件、戦場情報の確認などができる。●ボタンでミッション選択画面に戻れる。

**ミッション開始 7**



準備を終えたら、ミッションを開始しよう。複数のフィールドで構成されるステージ上で、敵と戦いながら勝利条件の達成を目指す。経験値獲得や強化パーツ入手も狙おう。

**戦後評価 8**



勝利条件を満たしてミッションをクリアすると戦後評価に移行。戦闘中に得た強化パーツや、戦績に応じたパイロットとMSのボーナスポイントの確認ができる。

## パイロット選択

選べるパイロットは、特定のパイロットのミッションを最後までクリアすることで追加されていく。たとえば、オフィシャルモードのアムロ編でミッション04をクリアするとエンディングとなり、オフィシャルモードのシャア編とオリジナルモードのアムロ編がプレイ可能になる。各パイロットの出現条件については、P.034からチェックしてほしい。




パイロットを選択すると、現在のパイロットレベルのほか、能力値のグラフが確認できる。

### 顔グラフィックの変更

オリジナルモードでのアムロ、シャア、ハマーンは、クリアするとパイロット選択画面で ● ボタンを押せば顔グラフィックが変更できる。ミッション内容自体は変わらないが、ミッション中の顔グラフィックもすべて変更されるので、好みに合わせて使い分けよう。



顔グラフィックの変更は3人のパイロットのみ。オフィシャルモードでは変更できない。

## モビルスーツ選択

ゲームを始めた当初はパイロットの搭乗するMSは決まっているが、全ミッションをクリアしたパイロットは、搭乗するMSを選択可能になる。そして、ほかのパイロットのクリア状況によって選択できるMSも増えていく。ただし、オフィシャルモードで選択できても、オリジナルモードではあらためてクリアしないとMSの選択はできないようになっている。




選択画面には現在のMSレベルとMSポイントのほか、能力値がグラフで表示される。

### 強化パーツは共有できる

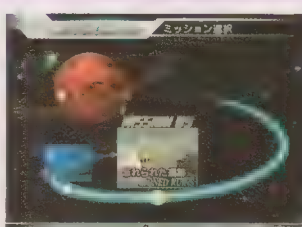
MSの選択画面で ● ボタンを押すと、そのMSが装備している強化パーツが確認できる。強化パーツはほかのパイロットが獲得したものでも共有できる。強力なパイロットでパーツを集めておくと、レベルの低いパイロットが搭乗したときに攻略がしやすい。



ほかのパイロットで獲得した強化パーツが使えるので、最初のミッションから有利となる。

## ミッション選択

各パイロットとも、まずミッション01からスタートし、クリアすると次のミッションに挑戦できる。ミッションの数は、オフィシャルモードは2〜4とパイロットによって異なり、オリジナルモードは共通で全5ミッションとなっている。一度クリアしたミッションは自由にプレイできるので、パイロットやMSを成長させたり、強化パーツの獲得などを目的に、何度もチャレンジしてみよう。




ミッションが進むほど難しくなる。序盤のミッションを繰り返してレベルを上げてもいい。

## インターミッション


味方パイロットたちの会話から、現在どのような状況に立たされているのかがわかる。

味方パイロットたちの会話が展開される。選択したミッションの作戦内容や目的について語られることが多いので、状況をよく把握しておこう。ちなみに、ここで登場した台詞が名台詞としてギャラリーに登録されることもある。なお、STARTボタンを押せばスキップして、次のブリーフィング画面に進める。2回目以降のチャレンジなどで、その内容を十分に理解しているなら、スキップしてもかまわない。

## ブリーフィング


戦場情報では、ミッション開始時にいる敵エース機の位置をあらかじめ確認できる。

ブリーフィングはミッションを開始する前の大事なパートで、出撃前の準備を行える。スキルや強化パーツの装備をはじめ、プレイヤー情報や戦場情報、勝敗条件などメニューは全部で6項目ある。とくに戦場情報や勝敗条件などは、初めてチャレンジするミッションでは必ず目を通しておこう。すべての準備が完了したら、戦闘開始を選択してミッションにチャレンジしよう。

### プレイヤー情報

パイロット、MSのレベルと現在のポイント、次回レベルアップまでに必要なポイントを表示。また、装備スキルと強化パーツが確認できる。

### 装備スキル変更

所持しているスキルから最大4つまで装備可能。パイロット固有のスキル2つは変更不可だが、ほかの汎用スキル4つは変更できる。

### 装備パーツ変更

獲得した強化パーツを装備させるパート。最大で3つまで装備でき、パーツの組み合わせによっては性能値や効果のボーナスが得られる。

### 戦場情報

ステージ上のMSの初期配置や、両軍の制圧下にあるフィールドの位置や連携などの情報を表示。ミッション中でも確認できる。

### 勝敗条件

ミッションの勝利条件と敗北条件を表示。ミッションに挑むにあたってもっとも重要な情報となるので、出撃前に必ず確認しておくこと。

### 戦闘開始

すべての準備が完了したら、戦闘開始を選択してミッションをスタートさせよう。ミッションの制限時間は共通で90分に設定されている。

## 戦後評価



ボーナスポイントが加算されて一定数に達すると、パイロットやMSはレベルアップする。

勝利条件を満たしてミッションをクリアすると、まずリプレイ画面でミッション中のMSの動きがマップ上に再現される。その後、戦績によるミッションスコアが算出され、それをもとにしたボーナスポイントがパイロットとMSに加算される。特定のレベルに上がった場合は、ここでスキルを習得できる。また、戦闘中にパーツコンテナを獲得していれば、強化パーツが最大で4つまで手に入る。

# 勝利条件やアイテムについて

画面の見方や、敵MSのタイプ、フィールド上のアイテムなどについて解説する。

戦場では、群がり寄る敵MSをまさに一騎当千のごとくなぎ倒していこう。ただし、やみくもに敵MSを倒してもミッションクリアは難しい。勝敗条件はもちろんのこと、戦闘中に入る戦況メッセージにも注意して、ミッション攻略を進めることが大切だ。まずは、ミッション中の画面について、各表示が何を意味するのか覚えて、各種情報を瞬時に把握できるようにしておこう。

## ミッション画面の見方




**❶敵情報**
交戦中の敵MSの名称と、敵の耐久値をゲージで表示。

**❷コンボ数**
攻撃が連続して5ヒット以上すると表示される。

**❸強化ゲージ**
アイテムを獲得した場合や、つばぜり合いによって性能値が上昇している間ゲージが表示される。効果は以下の通り。
- （赤）：攻撃力2倍
- （緑）：防御力2倍
- （青）：スピードアップ

**❹SPゲージ**
敵MSを撃墜したり自機がダメージを受けると上昇。一定量たまるとSP攻撃が使用できる。MSレベルが4と8に上がるとゲージレベルも上昇する（→P.010）。

**❺SP攻撃レベル**
使用可能なSP攻撃のレベル。ゲージがたまった分のSP攻撃が使用可能になる。

**❻スラスターゲージ**
スラスターの推進量残量が青色で表示される。ダッシュやジャンプ、変形後の飛行状態時に減少する。ゼロになるとオーバーヒートとなり、回復するまでスラスターを使用する行動ができない。

**❼耐久力ゲージ**
自機の耐久力。ゲージが赤くなるとハイパーSP攻撃が使用でき、ゼロになると撃墜されてゲームオーバーとなる。

**❽フィールド情報**
フィールド内に自機が入ると表示される。ゲージはフィールドの耐久力を表す。その下には隣接フィールドの数が表示され、点灯している場合は連携が有効となっている。詳しい見方はP.018参照。

**❾ミニマップ**
ステージマップ内のフィールドの配置や敵MSの分布などが表示される。R2ボタンで拡大表示できる。

**❿通信メッセージ／戦況メッセージ**
パイロット同士の会話や戦況メッセージが表示される。

**⓫撃墜数**
そのミッションで自機が撃墜した敵MSの数。

## ミニマップの切り替え

ミニマップはステージ全体を表示しているが、拡大表示に切り替えると自機の周囲の様子がわかりやすくなる。狭い通路なども見つけやすいし、背後にいる敵MSの数や位置関係も把握しやすい。



## 勝敗条件について

ターゲットの撃墜やフィールドの制圧など、ミッションにより勝敗条件も変わる。一度、勝利条件を満たしても、新たな条件に変更されることも多いので注意しよう。また、自機が撃墜される以外にも敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなる。ゲームオーバーの場合、戦闘中に得たポイントはそのままだが、ボーナスや強化パーツは手に入らない。逆に、敗北条件にかかわらない僚機が撃墜されてもゲームオーバーにはならないので、状況によっては無理に救援に向かわなくてもいい。

### 勝敗条件

**■おもな勝利条件**

- ◆特定の敵MSの撃墜、および敵の全滅
- ◆基地など特定フィールドの制圧、防衛

**■おもな敗北条件**

- ◆自機の撃墜
- ◆特定の味方MSの撃墜や戦艦の撃沈、および味方の全滅
- ◆基地など特定フィールドの陥落
- ◆自軍のフィールドをすべて失う
- ◆制限時間の経過（全ミッションとも90分）



特定のMS撃墜が勝利条件の場合が多い。すぐに撃墜せず量産機の撃墜数を稼ぐのも手だ。



通信メッセージで味方のピンチが知らされる。敗北条件にかかわる場合は急行せよ！

### イベントによる条件の変化

勝敗条件はつねに一定ではなく、イベントの発生によって変わる場合もある。作戦内容の変更にかかわる戦況メッセージが表示されたら、すぐにブリーフィングの勝敗条件や戦場情報を確認し、ターゲットと護衛対象をしっかり把握しよう。



勝敗条件の変更はあらかじめ決まっていることが多い。作戦の流れを覚えておくといい。

## 戦闘中のブリーフィング

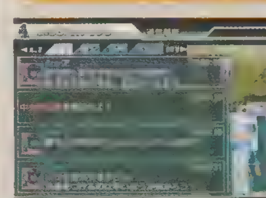
ミッション中にSTARTボタンを押すとブリーフィング画面が呼び出せる。戦場情報はつねに変化しているので、こまめにチェックしておこう。ミッション開始前のブリーフィング画面とのおもな違いは、スキルと強化パーツ装備はできず、通信履歴と中断セーブが加わっている。通信履歴は全体、戦況、音声、名台詞に分かれており、L1／R1ボタンで切り替えられる。また、中断セーブを行ってもミッションはそのまま再開できるので、強敵との戦闘でピンチになったときなどは、中断セーブしておくのも手だ。

### [illegible]



味方や敵エース機の現在位置や耐久値を確認できる。また、各フィールドの耐久値、守備隊長機の確認も●ボタンで可能だ。

### 通信履歴



画面上に表示された通信内容が、時間とともにすべて記録されている。音声つきで表示された内容については、音声の再生もできる。

## 敵MSのタイプ

敵MSのタイプは、大きく一般機、守備隊長機、エース機の3種類に分類できる。また味方も含め、一般機4機と中隊長機1機で中隊を組み、複数の中隊と軍団長で1軍団を構成する（エース機はすべて軍団長となる）。撃墜した際のフィールド耐久力の減少は軍団長がもっとも大きく、次いで中隊長機、そして一般機の順となる。一般の中隊長機、軍団長機の見分けはつきにくいが、通常よりも耐久値が高かったり、攻撃をひんぱんに仕掛けてくる特徴がある。

### 一般機



ザクⅡやグフなど、いわゆる量産機がこれにあたり、次々と戦場に投入される。まれにジオングやパラス・アテネが登場することもあるが、機体上に名称がついていなければ一般機扱いで、多くは軍団長クラスと思っていい。

### 守備隊長機




強化、戦略フィールド（→P.018）の耐久値をゼロにすると出現。機体の上にGUARDと表示されるのですぐにわかるだろう。見た目は一般機と同様でも、耐久値や攻撃頻度が大きく違う。エース機が守備隊長機になっている場合もある。

### エース機

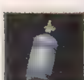


名前つきのパイロットが搭乗する機体をエース機と呼び、すべての性能において一般機をはるかに上回る。また、炎のようなエフェクトをまとっている場合はさらに強くなっている状態なので、慎重な対応が必要になる。

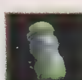
## フィールド上のアイテム

アイテムは全部で11種類あり、敵を倒したりフィールド上のコンテナから出現する。一般機からは強化や回復（小）のアイテムが、エース機からはパーツコンテナやハロ、回復（大）が出現しやすいといった特徴がある。また、コンテナの配置や中味のアイテムはあらかじめ決まっているので、覚えておけば必要なタイミングでゲットすることもできる。ただし、アイテムは出現から60秒で消えてしまうことに注意。また、強化アイテムを複数入手しても、効果の持続時間の上限は最大で30秒までとなる。

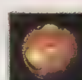
### ◆フィールド上に出現するアイテムと効果◆



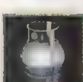
**エネルギーパック**
耐久力を小回復（回復量200）。



**テンションマックス**
SPゲージを完全回復。



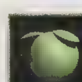
**スパークボール**
放電して周囲の敵にダメージを与え、パワーダウン状態にする。



**エネルギータンク**
耐久力を中回復（回復量500）。



**パワーウェポン**
30秒間、攻撃力が2倍になる。



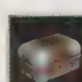
**ハロ**
耐久力、SPゲージ、スラスターゲージを完全回復。



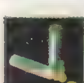
**エネルギーキャリア**
耐久力を完全回復。



**ヘビーガード**
30秒間、防御力が2倍になる。



**パーツコンテナ**
ミッションクリア後に強化パーツを入手できる。



**テンションチャージ**
SPゲージを小回復（回復量400、ゲージレベル1分）。



**ハイパーリアクター**
30秒間、移動スピードが上昇する（ダッシュには適用されない）。

# フィールドのタイプと機能

フィールドの制圧がミッション攻略の近道。
フィールドの機能を覚えておこう。

マップ上にはフィールドと呼ばれるエリアが点在し、自軍、敵軍、第三軍のいずれかの軍勢の支配下に置かれている。ミッション開始時から存在するフィールドのほか、ミッション中の展開によって出現するものもある。自軍のフィールドを増やすことでミッションを有利に進めていけるので、敵フィールドの制圧や自軍フィールドの防衛も攻略上の重要な要素だ。フィールドの制圧や防衛がミッションの勝敗条件にかかわっている場合も多いので、その仕組みを十分に理解しておこう。また、敵エース機が出現した場合には、敵支配下のフィールドで戦っていると徐々にフィールド耐久力が回復してしまう。自機の耐久力が低下している場合にはとくに注意すること。

## ■フィールド情報の見方






フィールドの位置は画面右上のミニマップにも表示され、青は自軍、赤は敵軍、黄色は第三軍の支配下を示す。

## ■フィールドのタイプ

**通常フィールド**

フィールド耐久力をゼロにすると制圧できる。「Aフィールド」などアルファベットのフィールド名が多い。

**強化フィールド**

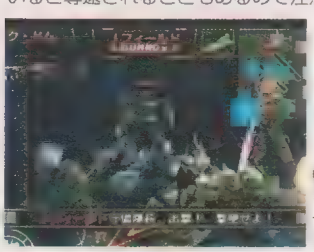
拠点などに多く見られるタイプで、フィールドの耐久力がゼロになると守備隊長機が1機出現する。

**戦略フィールド**

基地をはじめとした最重要拠点に見られるタイプ。守備隊長機が3機出現するため守りが強固だ。

# フィールドの制圧

フィールド内の敵を撃墜し、フィールドの耐久力をゼロにすると、通常フィールドはその時点で、強化、戦略フィールドは出現する守備隊長機をすべて撃墜すると制圧完了となる。制圧するとフィールド内の敵MSは弱体化し、倒しやすくなるといったメリットがあるほか、隣接する味方フィールドと連携をとって互いのフィールド耐久力も強化される。また、制圧したフィールドの数はミッションスコアに影響するので、多くのフィールドを制圧しておくのがベストだ。ただし、制圧したあとでも、隣接する敵フィールドから敵が攻めてきたり、敵エース機がいると奪還されることもあるので注意しよう。



戦艦がいる場合は、フィールド情報の横にマークが表示され、制圧しにくくなる。

**◆フィールド制圧の流れ◆**

フィールド内の敵を撃墜して
フィールド耐久力をゼロにする

↓ 強化＆戦略フィールド → 守備隊長機出現→撃墜 → 制圧

↓ 通常フィールド → 制圧

**フィールド耐久力＝敵の数ではない**

フィールドの耐久力ゲージ横に表示される数値は、その場にいる敵MSや制圧に必要な数を表すものではなく、あくまでもフィールドが持つ耐久力を数値化したもの。数値が大きいほど守りが強固というわけだ。また、フィールド内の敵の数によって耐久力の減少度が違い、MSの数が多いと減りにくく、逆に少ないと1機撃墜あたりで減る量が多くなる。

## フィールドの連携

各フィールドは隣接する味方のフィールドと連携をとって守りを固めているため、その数が多いフィールドほど耐久力が減りにくくなっている。逆に、連携がまったくないフィールドは敵の攻撃に対して防御が薄く、陥落しやすいといえるだろう。敵フィールドが密集する中で孤立するフィールドを制圧するのは避けるべきで、なぜなら連携がとれずに守りも薄く、敵軍にすぐに奪還されてしまうからだ。味方フィールドとの連携がとれるような形でフィールドを制圧していくことが望ましい。



どのフィールドが連携で結ばれているのかは、ブリーフィングのマップで確認できる。

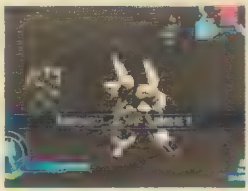
### まずは連携を断つのが基本

制圧が必要なフィールドに攻め込む際に、周りのフィールドとの連携を断ってから攻めたほうが、機能が低下して制圧しやすい。とくに、守備隊長機が出現するようなフィールドは耐久力が減りにくいので、連携を断って少しでも弱体化させることを心がけよう。

**連携を断つと隣接フィールドの機能が低下**

↓

**制圧がしやすくなる**



敵のフィールドを制圧すると、戦況メッセージとミニマップで隣接フィールドの機能低下が知らされる。

## フィールド耐久力の回復

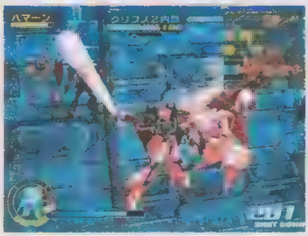
敵味方のどちらのフィールドも、時間の経過や敵MSの減少によりフィールド耐久力が回復していく。そのため、せっかく耐久力を減らしても、制圧前にその場を離れてしまうと、耐久力が元に戻ってしまうこともあるので注意しよう。ちなみに、敵の守備隊長機もフィールド耐久力の回復によっていなくなる。また、自軍の強化フィールドが守備隊長機の出撃まで追い込まれても、フィールド内の敵を排除していけば耐久力ゲージを回復させて立て直せる。その場合、隣接する敵フィールドを制圧しておくと楽だ。



自軍の重要なフィールドが制圧されそうなときは、急行してフィールド耐久力を回復させよう。

## 第3勢力の存在

ミッションに登場する勢力は自軍と敵軍だけではなく、第三軍の登場により、三つ巴(どもえ)の情勢になることもある。たとえば、オフィシャルモードのカミーユ編に登場するネオ・ジオン、ハマーン編のグレミー軍などが第三軍にあたり、これらの勢力は黄色で表示され、青と赤の両方と対立している。一方の敵だけを意識しているともう一方の勢力に攻め込まれるなど、戦略面でも難易度が増すので警戒が必要だ。また、フィールド内にいる異なる勢力のMSを倒しても、そのフィールドの耐久力は減らない。



両勢力を同時に相手をするのはなかなか難しい。どちらかに的を絞って戦うといいだろう。

# 戦後評価について

ミッションクリア後は、スコアや強化パーツ獲得、スキル習得の確認が行われる。

ミッションクリアに成功すると戦後評価に移行し、ボーナスポイントの獲得やスキル習得、強化パーツの入手などが行われる。戦後評価で各項目を確認したあとは、セーブのあとでミッション選択となり、次のミッションへと進むことになる。



ミッションスコアの確認画面では、敵MSの総撃墜数、エース機撃墜数、制圧フィールド数、クリアタイムが表示される。

### 戦況の動きをリプレイで確認

ミッション中に各エース機がどのようなルートで進行したか、その動きをリプレイで確認できる。ミッションを再度攻略するうえでの参考にしよう。



巻戻しや早送り表示もできる。ミッション中の戦況を再確認し、スコアアップに活用したい。

## ボーナスポイントの獲得

プレイヤーの評価はミッションスコアという形で表示され、MSの総撃墜数、エース機撃墜数、制圧フィールド数、クリアタイム、そして難易度を含めた5項目をもとに算出される。このミッションスコアが基準となり、パイロットとMSにボーナスポイントが加算されるので、ミッション中にスコアアップの要素をいかに逃さないかがカギだ。ミッションスコアについての詳細はP.021を参照のこと。

**POINT ボーナスポイントについて**

- 戦績に応じてミッションスコアを算出
- ミッションスコアに応じてボーナスポイントが決まる
- ボーナスポイントの獲得でレベルアップ
- パイロットとMSの相性によりボーナスMSポイントが変化
- スキル「パイロットセンス」「メカニックセンス」装備で、パイロットポイント、MSポイントが30%アップ

## スキル習得

▶P.024

スキル習得はクリア時のパイロットレベルに応じて行われるので、ミッション中に条件のレベルを満たしてもその場での習得とはならず、必ずこの戦後評価での習得となる。基本は1回の条件クリアにつき習得できるスキルは1つだが、上昇したレベルによっては一度に複数のスキルを習得するケースもある。スキルは全部で36種類習得できる。

**POINT スキル習得について**

- パイロットのレベルが3の倍数になるごとに汎用スキルを1つランダムで習得
- レベル25で2つ目の固有スキルを習得
- レベル30以降はミッションクリアごとに汎用スキルか固有スキルからランダムで1つ習得

## 強化パーツ入手

▶P.0[illegible]

エース機や守備隊長機を撃墜した際に出現するパーツコンテナを入手していると、強化パーツが獲得できる(最大で4つまで)。パーツコンテナは味方機が敵エース機を撃墜してしまうと出現しないので、できるだけ自機でエース機のとどめを刺せるように心がけること。また、取り忘れのないように、撃墜したらすぐにパーツコンテナを取っておこう。

**POINT 強化パーツ入手について**

- ミッション中にパーツコンテナを入手した場合のみ強化パーツを獲得できる
- パイロットごとに入手パーツの技術者の割合が異なる
- 1回のミッションで獲得できるパーツ数は4つまで(同じパーツの獲得は可能)

## ミッションスコアを稼ぐポイント

ハイスコアを目指すには、スコアにかかわる要素を知ることがまず第一。戦後評価の画面を見れば、ミッションクリアまでにかかった時間や、撃墜した敵エース機の数、制圧したフィールド数などが評価の対象になっていることがわかる。エース機の撃墜やフィールドの制圧数については、味方が行った分は加算されないため、自機でとどめを刺すことが重要となる。また、敵に奪われたフィールドを奪還した場合も、フィールド制圧数に加えられるが、クリアタイムが長くなってしまう可能性がある。ハイスコアを狙うには、撃墜数やフィールド制圧数を稼ぎつつ、クリアタイムの短縮を狙うバランスが必要。そこで、何に重点を置いてミッションにチャレンジすればミッションスコアを稼げるのか、戦績のサンプルをもとに検証してみた。

**POINT ミッションスコア上昇のポイント**

- エース機を多く撃墜する
- フィールドを多く制圧する
- クリアタイムを短くする
- 敵MSの撃墜数を稼ぐ
- ゲームの難易度を上げる




敵は1機ずつ相手にするよりもまとめて倒したほうが効率的。引きつけてから倒そう。

## 検証 ハイスコアを狙う際のポイント

パイロットとMS、さらにスキルや強化パーツなどすべての条件を同じにして、同じミッションにチャレンジ。回数を重ねた中から10のサンプルを抜き出し、その戦績とミッションスコアを比較してみた。そこから、敵エース機の撃墜とフィールド制圧数が多いとミッションスコアが高くなり、クリアまでの時間がかかるほどミッションスコアが低くなることがわかった。この結果から、まずクリアタイムを意識したうえで、敵エース機の出現場所の確認と短時間での撃墜、フィールドを制圧していく最短ルートの確認がスコアアップを狙ううえでのポイントとなる。MS撃墜数はミッションスコアに占める割合は少ないので、時間をかけてまで撃墜数を稼ぐ必要はない。

### ■戦績のサンプル(オリジナルモードのアムロ編ミッション01)

| 検証回数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SHOT DOWN MS | 500 | 504 | 757 | 844 | 769 | 786 | 839 | 875 | 1423 | 975 |
| SHOT DOWN ACE | 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 |
| GAIN FIELD | 6 | 8 | 11 | 10 | 11 | 11 | 11 | 11 | 12 | 11 |
| PLAY TIME | 8:38:96 | 8:31:00 | 9:36:10 | 11:07:48 | 11:25:28 | 11:05:43 | 11:10:55 | 11:55:01 | 32:03:30 | 15:01:15 |
| DIFFICULTY | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | NORMAL | HARD |
| SCORE | 1769 | [illegible] | [illegible] | 2505 | 2478 | [illegible] | 2503 | [illegible] | 2400 | 3500 |

#### 撃墜数とプレイタイム

上の9のデータを見ると、プレイタイム以外はほかのデータよりも数値が上なのに対し、クリアまでに32分以上かかっているため、スコアは4〜8のデータよりも低い。また、6〜8のデータでは、MS撃墜数は増えたがプレイタイムの増加によりスコアは低下している。

#### エース機撃墜とフィールド制圧

データ1と2を比べると、MS撃墜数とプレイタイムにはそれほど差はないのに、エース機撃墜数とフィールド制圧数で大きな差が出ている。また、データ4と6では、スコアはほぼ同じだが、4は6よりも約60機多く撃墜することで制圧数を補っている。

#### 難易度を上げてみる

難易度を上げることでミッションスコアも上昇する。データ10によると、プレイタイムは下から2番目で、エース機撃墜数は5と少ないものの、スコアはどのデータよりも高い。腕に自信があるなら難易度をHARDにしてチャレンジしたほうがいいだろう。

# パイロットとMSの能力

プレイヤーの分身となるパイロットと、
操作するMSの能力や強化方法などについて解説しよう。

## MSの性能とパイロット

パイロットとMSの能力はどのように関係しているのか、詳しく紹介しよう。

MSの性能は、搭乗するパイロットと装備する強化パーツによって決まる。まず、MSの格闘、射撃、防御の性能値は、搭乗するパイロットによって変化する。たとえば、シャアの搭乗するシャア専用ザク（MSレベル1）の格闘値は140だが、アムロが搭乗した場合は100になる。これにパイロットの格闘、射撃、防御の能力値が加算されるため、同じMSでも搭乗するパイロットによって性能値は大きく異なるのだ。

MSの耐久力や、スラスターの性能値は、一部の例外を除き、パイロットによっては変わらない。これらのパイロットやMSの数値は、レベルが上がることで上昇していく。

MSの格闘、射撃、防御、耐久力は、強化パーツを装備することでもアップする。プレイヤー情報画面に表示される能力値は、「（パイロットとMSの能力合計値）＋強化パーツによる上昇値」で表示される。

### ■MSの性能

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| FIGHT（格闘） | 格闘武器による攻撃力。通常攻撃に大きくかかわる。 |
| SHOT（射撃） | 射撃武器による攻撃力。チャージ攻撃やSP攻撃にかかわる。 |
| DEFENSE（防御） | 相手の攻撃をどれだけ軽減できるかにかかわる防御力。 |
| ARMOR（耐久力） | MSの耐久力ゲージの最大値 |
| SP GAUGE（SPゲージ） | MSのSPゲージのレベル。最大レベル3まで上がり、レベル分のSP攻撃を使える |
| THRUSTER（スラスター） | スラスターの性能値　ダッシュやジャンプに影響する。 |

**POINT　MSの性能値にかかわる3つの要素**

- パイロットの能力値（格闘、射撃、防御）
- パイロットのMS適性
- 強化パーツ（格闘、射撃、防御、耐久力）



パイロットの能力は選択画面でグラフで表示される。グラフから得意分野も読みとれる。


ミッション開始時の出撃シーンは、パイロットとMSの組み合わせで決まる。

## パイロットのMS適性

パイロットには各MSに対する適性が設定されていて、適性によってMSの性能値や獲得MSポイントが変化する。シャアとシャア専用ザクのような初期搭乗機が適性の高い組み合わせになるが、MSレベルが10に達すると、どのパイロットが搭乗しても適性による性能値の差はなくなる。また、キュベレイなどでファンネル攻撃を使うには、「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルが必要となる。


格闘の能力が高いパイロットは格闘系のMSに搭乗させると相性がよく性能値も上がりやすい。

## パイロットとMSのレベルアップ

敵MSを撃墜するとパイロットポイントとMSポイントを獲得し、規定のポイント数に達するとレベルアップと能力値が上昇する。適性の高いパイロットが搭乗していると獲得ポイントも高くなるので、MSのレベルアップも早い。また、スキルの「メカニックセンス」と「パイロットセンス」でポイント獲得量が30%増えるので、レベルを上げたい場合には装備しておくといい。この2種類のスキルは、比較的早い段階で手に入りやすく、ゲーム序盤では優先的に装備しておきたい。

なお、パイロットやMSのレベルが上がると、同じ敵を倒しても獲得ポイントが低くなる。MSの適性やスキルの装備、レベルによる獲得ポイントの差は、戦闘中だけでなく戦後評価で得られるボーナスポイントにおいても同様に影響する。

**POINT レベルアップについて**

- ミッション中は敵MSを撃墜してレベルアップ
- 戦後評価はボーナスポイントでレベルアップ
- パイロットの最大レベルは30
- MSの最大レベルは10
- パイロットのMS適性もポイント獲得にかかわる



プレイヤー情報を見ると、次のレベルまでに必要なポイントと現在値が確認できる。

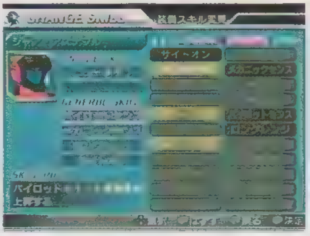
## パイロット間で共有される要素

ミッションを最後までクリアしたパイロットは、搭乗するMSを選択できるようになるが、パイロットが変わるとMSレベルも違ってくる。これは、MSレベルがMS自体の成長を示すものではなく、パイロットがそのMSをどれだけ乗りこなせているかを表しているためだ。そのため、同じパイロットでいくらMSをレベルアップさせても、別のパイロットが搭乗すると、MSレベルは1からのスタートとなる。

そのかわり、獲得した強化パーツはMSごとに集まっていくので、パイロットが変わっても装備できる。また、特定のミッションをクリアすると追加されるMSも共有で、MS選択画面に追加されたMSは、乗り換えが可能になっているパイロットなら誰でも選ぶことができる。なお、パイロットの武者ガンダムと武者ガンダムMk-Ⅱは機体が固定となる。

**POINT 各パイロットで共有するもの**

- 共有できるもの
  - 獲得した強化パーツ ※ただし、装備は各MSごとに行う
  - 選択できるMS
- 共有できないもの
  - MSのレベル



スキルはパイロットに備わるので、モードやMSの違いには影響されない。

### 強化パーツの共有を利用してMSの性能を上げる

強化パーツがMSごとに収集できることを利用して、クリアしたパイロットでMSを乗り換え、強化パーツをある程度獲得した状態でほかのパイロットのミッションをスタートさせることも可能だ。たとえば、オフィシャルモードのアムロ編でゴッドガンダムの強化パーツを集めたあとで、オリジナルモードのドモン編を始めれば、強化パーツをすでに装備した状態で進められる。ゼロの状態でミッションを始めるよりも、戦闘がだいぶ楽になるのだ。

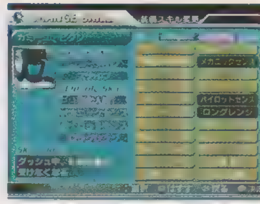


MS選択画面で装備中の強化パーツが確認できる。装備変更はブリーフィングで行える。

# パイロットスキル

スキルによって戦い方も大きく変わる。最適の組み合わせを見つけ出そう。

スキルにはパイロットごとに決められた固有スキルと、装備を変更できる汎用スキルの2種類がある。戦闘をサポートするさまざまな効果があるので、目的に応じて装備するスキルを変えよう。固有スキルは各パイロットが2種類習得でき、汎用スキルは最大で4つまで装備できる。最終的には各パイロットが全スキルを習得することも可能だ。



装備する際には「ニュータイプ」と「強化人間」のようにスキルの効果がかぶらないように注意しよう。

## 固有スキル UNIQUE SKILL

パイロットごとに2種類の固有スキルが設定されていて、まずパイロットレベルが1の時点で1つ習得しており、レベル25になると2つ目を習得する。また、レベル30になるとほかのパイロットの固有スキルも習得でき、汎用スキルとして装備できる。ただし、パイロット固有のものは習得すると同時に装備され、外すことはできない。固有スキルにはSPゲージ最大時に効果が得られるものが多く、汎用スキルよりも戦闘的なものが多いのも特徴だ。

**POINT 固有スキルについて(全14種)**

- 初期状態で1つ、レベル25で2つ目を習得
- パイロット固有のため変更不可
- レベル30になればどのパイロットも習得可能で、汎用スキルとして装備できる
- 「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルがないとキュベレイなどでファンネル攻撃が使用できない

## 汎用スキル GENERAL SKILL

汎用スキルは4種類まで自由に装備でき、さまざまな形で戦闘をサポートしてくれる。パイロットのレベルが3の倍数になると、未習得のスキルの中からランダムで1つ習得する。ただし、「カウンター」のように特定のレベルに達していないと習得できないスキルもある。また、スキルの組み合わせによってはお互いの効果をより引き出すことも可能。下に目的別にスキルをピックアップしたので参考にしてほしい。

**POINT 汎用スキルについて(全22種)**

- レベルが3の倍数になるごとにランダムで1つ習得(ただし、習得レベル内のスキルに限る)
- 最大で4つまで装備可能
- レベル30でミッションをクリアするごとに1つ習得可能(ランダムで固有スキルも含まれる)

### ■効果的なスキルの組み合わせ

| スキル | 目的 | 効果 |
|---|---|---|
| パイロットセンス+メカニックセンス | ポイント稼ぎ | パイロットポイントとMSポイントの獲得量が30%上昇する。戦闘時と戦後評価のどちらにも効果を発揮するため、レベルの低い序盤でとくに有効だ。 |
| ロングレンジ+インパルス | 格闘攻撃強化 | 格闘の攻撃範囲を広げる「ロングレンジ」とSPゲージ最大時に周囲を巻き込む「インパルス」の組み合わせで、一度の攻撃で多数の敵を撃墜したり、コンボをつなげやすくなる。 |
| ハードストライク+闘争本能 | 格闘攻撃強化 | 多数の敵MSを相手に格闘戦を挑むのに特化した組み合わせ。「闘争本能」の効果で敵の攻撃にひるむことなく攻撃を継続し、「ハードストライク」で必殺の一撃を生み出す。 |
| 精密射撃+スナイプ | 射撃攻撃強化 | ビーム射撃に優れたMSに効果的な組み合わせで、貫通するビーム「精密射撃」とSPゲージ最大時に強力な射撃を発生させる「スナイプ」の効果で、密集した敵に大打撃を加える。 |
| ハイテンション+明鏡止水 | SP攻撃強化 | SP攻撃を多用するなら、つねにハイパーSP攻撃になる「ハイテンション」とSPゲージが回復する「明鏡止水」が有効。発動時に衝撃波を発生させる「ショックウェーブ」もいい。 |
| スカイアイ+カウンター | ガード能力強化 | ガードが苦手な場合は、すべての方向に対してガードができる「スカイアイ」と、攻撃を弾き返す「カウンター」の組み合わせがオススメ。対エース機戦で効果を発揮する。 |
| オーラバースト+エリート | 機動力強化 | 「エリート」でスラスターゲージの回復スピードを高め、ダッシュで敵をはね飛ばす「オーラバースト」で、ダッシュの効果を強化する |

## スキル一覧

| | | |
|---|---|---|
| サイトオン | 射撃のロックオン可能角度が上下左右ともに2倍（±15度→±30度）に広がる。 | 1 |
| ショックウェーブ | SP攻撃の発動時、周囲に衝撃波を発生させてダメージを与える。 | 1 |
| 零距離射撃 | 敵との距離が近いほど射撃ダメージが上昇する（一番接近した状態でダメージ+50%）。 | 1 |
| ヒートアップ | コンボ数に応じてダメージが増加する。コンボ数5〜19で攻撃力+20%、コンボ数20〜29で攻撃力+50%、コンボ数30以上で攻撃力+100%。 | 1 |
| 精密射撃 | ビームによる攻撃が敵を貫通する。 | 1 |
| ノックダウン | SP攻撃で確実に相手をパワーダウンさせる。 | 9 |
| ロングレンジ | 近接攻撃の攻撃範囲が12%上昇する。 | 9 |
| クロスドライブ | チャージ攻撃2の攻撃力が30%上昇し、攻撃中は敵の攻撃を受けてものけぞらない。 | 9 |
| デルタドライブ | チャージ攻撃3の攻撃力が30%上昇し、攻撃中は敵の攻撃を受けてものけぞらない。 | 9 |
| スクエアドライブ | チャージ攻撃4の攻撃力が30%上昇し、攻撃中は敵の攻撃を受けてものけぞらない。 | 9 |
| ガードクラッシュ | 一定確率で強力なガード不能攻撃が発生する。発生率は与えるダメージの増加するクリティカルヒットと同じで、強化パーツの特殊装備「クリティカル率上昇」（→P.027）による発生確率上昇の効果も適用される。 | 17 |
| プレッシャー | SPゲージ最大時、攻撃を敵にガードされても本来与えるダメージの10%を与える。 | 30 |
| スマッシュヒット | SPゲージ最大時、チャージ攻撃で敵のガードをくずせる。 | 30 |
| インパルス | SPゲージ最大時、特定の攻撃で周囲を巻き込む電撃を発生する（通常攻撃のフィニッシュ、ダッシュ攻撃のフィニッシュ、チャージ攻撃2〜4ヒット時に発生）。 | 30 |
| オーラバースト | SPゲージ最大時、通常ダッシュで敵をはね飛ばせる。空中ダッシュ（可変MSなら変形移動）にも適用される。 | 30 |
| ハードストライク | SPゲージ最大時、6分の1の確率（耐久力ゲージが赤い場合は3分の1の確率）で強力な近接攻撃が発生する。威力は量産機なら一撃で破壊、守備隊長機やエース機には耐久力の3分の1〜12分の1のダメージを与える。 | 30 |
| スナイプ | SPゲージ最大での射撃ヒット時、25%の確率（耐久力ゲージが赤い場合は50%の確率）で相手を一撃で破壊し、周囲を巻き込む爆発を発生させる。ただし、守備隊長機やエース機には発動しない。 | 30 |
| 流派・東方不敗 | 耐久力ゲージが赤いとき、攻撃力が20%上昇する。 | 30 |
| ハイテンション | SP攻撃がつねにハイパーSP攻撃となる。 | 30 |
| ガッツ | パワーダウン状態にならなくなる。 | 9 |
| パリィング | ガードくずし攻撃を受けてもガードをくずされなくなる。 | 9 |
| カウンター | タイミングよくガードすることで敵の体勢をくずす。L1ボタンを入力して20フレーム以内（※2）に攻撃を受けると発動するが、SP攻撃や射撃に対しては使えない。 | 17 |
| スカイアイ | SPゲージ最大時、全方向からの攻撃をガードできる。 | 30 |
| ニュータイプ | ダッシュ中に射撃攻撃を受けなくなり、キュベレイとキュベレイMk-Ⅱのファンネルによる攻撃が使用可能になる。 | 30 |
| 強化人間 | ダッシュ中に射撃攻撃を受けなくなり、キュベレイとキュベレイMk-Ⅱのファンネルによる攻撃が使用可能になる。 | 30 |
| ゼロシステム適応 | ガード時の硬直時間が半分に減少する。 | 30 |
| 闘争本能 | 敵の通常攻撃を受けてものけぞらなくなる。 | 30 |
| メカニックセンス | MSポイントの獲得量が30%上昇する。 | 1 |
| パイロットセンス | パイロットポイントの獲得量が30%上昇する。 | 1 |
| カスタマイズ | アイテムの効果を増幅する。回復アイテムなら回復量、能力上昇アイテムなら効果時間がいずれも2倍になる。 | 1 |
| ジャンクハント | 15コンボ以上で敵を撃墜すると必ずアイテムを落とす（ただし15コンボ達成前に相手の耐久力がゼロになっていた場合は出ない）。 | 9 |
| リーダーシップ | 自軍全体のMSの行動パターンが強化され、戦闘能力が上昇する。 | 9 |
| 明鏡止水 | 通常時でもSPゲージが徐々に回復する（回復スピードは耐久力ゲージが赤い場合の回復速度の半分）。 | 17 |
| ムーンレィス | 敵を50機撃墜するごとに、アイテム「パワーウェポン」、「ヘビーガード」、「ハイパーリアクター」のいずれかの効果がランダムに発動する。 | 30 |
| アーマーゲイン | SPゲージ最大時、敵に与えたダメージの4%を吸収して、耐久力を回復させる。 | 30 |
| エリート | スラスターゲージの回復スピードが2倍に上昇する。 | 30 |

※1：スキル名が赤字のものは固有スキル、黒字のものは汎用スキルを表す。※2：1フレームは60分の1秒

# 強化パーツ

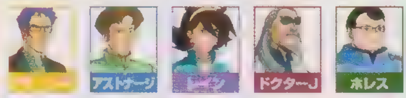
パーツコンテナより入手できる強化パーツの効果を詳しく紹介しよう

自機が敵のエース機や守備隊長機を撃墜すると、パーツコンテナが出現する場合がある。パーツコンテナを取得すると、ミッションクリア時に強化パーツを獲得。強化パーツはMSに3個まで装備でき、格闘、射撃、防御、耐久力をアップできる。

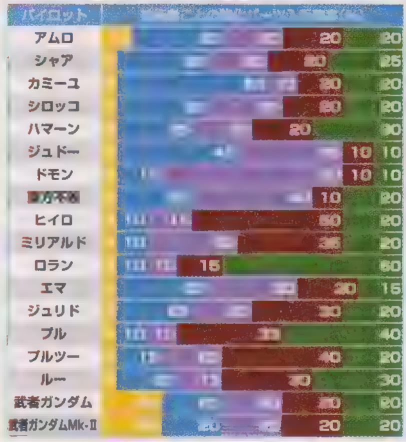
どの性能値が上昇するかは強化パーツの種類によって異なるが、同じ種類の強化パーツでも技術者によって性能上昇値が異なる。たとえば、テム・レイの「格闘プログラム」は格闘＋1だが、レインの場合は＋15と大きな違いがある。攻撃力強化ならレイン、防御力強化ならドクターJやホレス、といったように技術者ごとの特徴をつかんで、より高い効果が得られる強化パーツを装備していこう。

なお、パーツコンテナの中身はランダムだが、どの技術者の強化パーツになるかは、右のグラフのようにパイロットによって確率が異なる。たとえばドモンはレインの強化パーツが出やすいのだ。

## ◆パイロットと技術者のパーツ出現率◆




※下表の色と数値が技術者と確率を表す。たとえばアムロなら、テム・レイの強化パーツの出現率が10%となる。

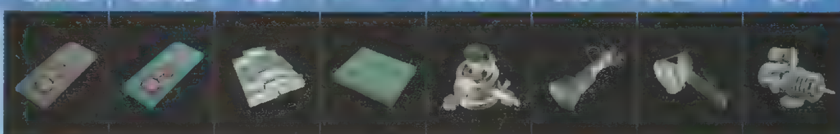



## ■技術者ごとの性能上昇値

| 技術者 | 格闘 | 射撃 | 防御 | 耐久力 |
|---|---|---|---|---|
| テム・レイ | 1 | 1 | 1 | 2 |
| アストナージ | 10 | 10 | 10 | 12 |
| レイン | 15 | 15 | 1 | 12 |
| ドクターJ | 5 | 5 | 15 | 22 |
| ホレス | 5 | 5 | 10 | 32 |

## ■強化パーツと上昇する項目

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 強化パーツ | | | | | | | | |
| 格闘 | ↑UP | – | – | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP | – |
| 射撃 | – | ↑UP | – | – | ↑UP | – | – | ↑UP |
| 防御 | – | – | ↑UP | – | – | ↑UP | – | ↑UP |
| 耐久力 | – | – | – | ↑UP | – | – | ↑UP | – |



| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 強化パーツ | | | | | | | | |
| 格闘 | – | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP | – | ↑UP | ↑UP |
| 射撃 | ↑UP | – | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP | ↑UP | ↑UP |
| 防御 | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP |
| 耐久力 | ↑UP | ↑UP | ↑UP | – | ↑UP | ↑UP | ↑UP | ↑UP |



※制御回路はテム・レイのみ、MUSOUユニットはテム・レイ以外の技術者が持つパーツとなる。

## パーツの組み合わせによる特殊効果とボーナス

強化パーツは、同じ名称のパーツもしくは同じ技術者のパーツを2個以上装備すると、ボーナスとして上昇値が増える。上昇値は技術者ごとに異なるので下表を参考にしてパーツの組み合わせを決めよう。

基本的に、種類ボーナスや技術者ボーナスは重複するので、同じ技術者の同じパーツで統一するのがもっとも効果が高い。また、特定の強化パーツの組み合わせによっては、クリティカル率上昇やSP攻撃強化といった特殊効果が追加される。パーツの組み合わせしだいでは最大で同時に2つまで効果が得られる。テム・レイの「制御回路」を3個装備するのが、もっともオススメだ。

### ■種類ボーナス

| [illegible] | 同名パーツ[illegible] | 同名パー[illegible] |
|---|---|---|
| 格闘 | +20 | +30 |
| 射撃 | +20 | +30 |
| 防御 | +20 | +30 |
| 耐久力 | +37 | +56 |

### ■技術者ボーナス

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 格闘 | +1 | +35 | +5 | +10 | +10 | +15 | +3 | +5 | +3 | +5 |
| 射撃 | +1 | +35 | +5 | +10 | +10 | +15 | +3 | +5 | +3 | +5 |
| 防御 | +1 | +35 | +5 | +10 | +1 | +3 | +10 | +15 | +5 | +10 |
| 耐久力 | +1 | +68 | +4 | +12 | +4 | +12 | +12 | +20 | +20 | +28 |

### ■特殊装備リスト

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| クリティカル率上昇 | ダメージが増えるクリティカルヒットの発生率が2倍 | 未来予測プログラム×2 |
| SP攻撃強化 | SP攻撃の攻撃力+30% | オーバーリミットチップ×3 |
| ビーム耐性 | ビームによる射撃のダメージ−50% | Iフィールド制御装置×2 |
| 実弾耐性 | 実弾による射撃のダメージ−50% | ガンダリウム合金×3、追加アーマー×3、Iフィールド制御装置（ホレス）×3、高出力ジェネレータ（テム）×2、高出力ジェネレータ（レイン）×2、高機動スラスター（アストナージ）×2、高機動スラスター（ドクターJ）×2 |
| SP増加量上昇 | 敵攻撃時や被ダメージ時のSPゲージ増加量+30% | バイオセンサー（アストナージ）×3 |
| ダッシュ速度上昇 | バーニアダッシュの移動速度+15%（ブーストダッシュには適用されない） | 高機動スラスター×2、リニアサスペンション（テム）×3、未来予測プログラム（レイン）×3、射撃用センサー（ホレス）×2 |
| パワーダウン率上昇 | 敵攻撃時のパワーダウン発生効果+30% | 高出力ジェネレータ×2、Iフィールド制御装置（アストナージ）×3、未来予測プログラム（ドクターJ）×3、射撃用センサー（ホレス）×2 |
| 制圧力上昇 | 敵撃墜時のフィールド耐久力減少量+30% | 高感度センサー×2、リニアサスペンション（テム）×3 |
| 格闘&射撃&防御ボーナスMAX） | 格闘、射撃、防御にボーナス+100 | 制御回路（テム）×3 |
| （耐久力ボーナスMAX） | 耐久力にボーナス+200 | 自己修復型ナノマシン（ホレス）×3 |

[illegible]）で表記している特殊装備は、画面には名称が表示されない。　※2　強化パーツ名のあとにカッコで技術者の名前がある場合は、その技術者のパーツでなければ効果は得られない。

## ◆目的別オススメ強化パーツ◆

強化パーツを装備する際、基本は特殊効果が得られる組み合わせがベストだ。その中で、弱点を補うのか、長所をより伸ばすのか、プレイスタイルと目的に応じて強化パーツを選択するといい。

また、特殊効果を考えないで装備するならば、上昇値を考慮してバランスを重用視したいならアストナージ、攻撃力アップならレイン、防御アップならドクターJ、耐久力アップならホレスの強化パーツを選ぼう。

### 攻撃力アップ

■高出力ジェネレータ
■未来予測プログラム

格闘と射撃の両方の数値が上がる強化パーツ。「高出力ジェネレータ」は2個以上装備で特殊効果が得られ、レインだとさらにもう1つ特殊効果がつく。「未来予測プログラム」も、レインに限り3個装備でダッシュ速度が上がる。

### 防御力アップ

■高機動スラスター
■オーバーリミットチップ

「高機動スラスター」は2個装備でダッシュ速度が上がり、ドクターJとアストナージだとさらに実弾耐性がつく。「オーバーリミットチップ」は、防御と耐久力が上がるのが魅力。さらにSP攻撃の強化もつくのでオススメだ。

### 耐久力アップ

■Iフィールド制御装置
■自己修復型ナノマシン

ホレスの「Iフィールド制御装置」を3個装備できれば、ビーム耐性と実弾耐性の両方の効果が得られる。また、「自己修復型ナノマシン」もホレス限定で耐久力ボーナスが得られるので、耐久力の低いMSに装備させてみよう。

# 戦闘の応用テクニック

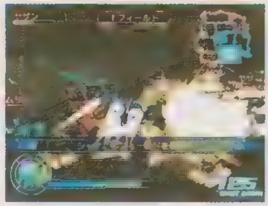
対エース機戦で有利に戦うポイントやコンボの極め方など、
応用テクニックもぜひマスターしてほしい。



## エース機に有効なテクニック

エース機をすばやく撃墜して、ミッションのクリアタイムを短縮させよう。

なぎ払うだけで撃墜できる量産機とは異なり、エース機相手には状況に応じた戦い方が必要。攻撃を積極的に仕掛けてくるので的確なガードが必要だし、SP攻撃を仕掛けてくるタイミングにも注意しなければならない。また、スキルを装備して戦いを有利するのも手だ。対エース機戦に役立つスキルをピックアップしたので参考にしてほしい。



威力の高いSP攻撃は、敵を自動的に追尾する特性があるので、対エース機戦では非常に有効な攻撃だ。

### 対エース戦に有効なスキル

**ノックダウン** [illegible]

SP攻撃をヒットさせたうえで敵をパワーダウンさせるので、こちらが有利な状態で追撃が可能だ。

**ハイテンション** [illegible]

自機の耐久力ゲージの状態に関係なくハイパーSP攻撃が出せるため、1回のSP攻撃での威力が増す。

**[illegible]**

SPゲージが通常時も回復し、量産機を撃墜した分も含めればゲージがたまりやすくSP攻撃の機会も増加。

**[illegible]**

SPゲージが最大値ならガードをされてもダメージを与えられる。ガードを多用するエース機に対し有効。

**[illegible]**

SPゲージが最大時に限り、チャージ攻撃すべてにガードくずしの効果が加わるのでエース機に有効だ。

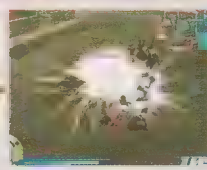
**[illegible]**

通常は正面からの攻撃しかガードできないが、このスキル装備で全方向からの攻撃に対しガードが可能に。

### TECHNIC 1 ガードくずしからSP攻撃への連携

ガードしている相手には連続攻撃で押し込むより、ガードくずし効果のあるチャージ攻撃を利用すると効果的。さらに、SP攻撃は攻撃の途中からでも発動できるので、ガードをくずした直後にヒットさせて大ダメージを狙いたい。SP攻撃もガードされる可能性があるため、確実にヒットさせる手段としても有効だ。





通常攻撃をガードされたらでガードくずしのあるチャージ攻撃を出す。SP攻撃をすばやく使い、攻撃で間合いを離さないように注意。

### TECHNIC 2 ガードしながら後退し距離を離す

自機の耐久力ゲージが赤い状態まで追い込まれた状態でエース機とまともに戦うと、SP攻撃を受けて一瞬で撃墜されてしまう。そこで、敵エース機を正面に捉えながらシフト移動を使って後退し、SPゲージを回復させてから反撃の機会をうかがおう。後退する際には地形に注意し、敵に追い込まれないようにすること。





シフト移動はMSの向きを固定できるので、対象のMSを視界に入れて後退。射撃武器でけん制すれば、当たったときに動きを一瞬止められる。

# コンボを極める

どのように操作すればコンボ数を増やせるのかテクニックを紹介する。

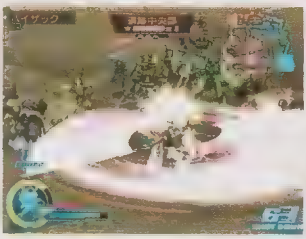
攻撃を連続で当てるとコンボとなる。5回連続で攻撃を当てるとコンボ数5となり、以降は画面にコンボ数が表示される。一方的に攻撃を続けられるほか、「ヒートアップ」のスキル装備時はコンボ数に応じて攻撃力が上昇する。なお、空中に浮かした相手に攻撃を当てても、与えられるダメージは大きく下がることも覚えておこう。

**POINT コンボが成立する条件**

- ◆1機を対象としてカウントされる
- ◆一定時間内に次の攻撃をヒットさせる
- ◆対象の耐久値がゼロになってもコンボは継続
- ◆対象が地面に落ちても攻撃がヒットすれば継続
- ◆空中回避された場合はコンボは終了

## コンボ数を稼ぐポイント

まず、コンボは上記条件にもあるように1機の敵MSに対してカウントされるので、複数の敵に攻撃しても意味はない。撃墜したあとでもコンボは継続できるので、集中してひたすら攻撃を当てていこう。攻撃はヒット数を稼ぐなら通常攻撃を使う。より難しいコンボに挑戦するのであれば、ブーストダッシュ中のジャンプキャンセル（R1→●ボタンをすばやく入力）を使って通常攻撃につなげていくといい。



攻撃回数の多いチャージ攻撃を使い、すばやく通常攻撃につなげるのも覚えたいテクニックだ。

### TECHNIC 1 通常攻撃を中心に組み立てる

コンボ数を稼ぐだけなら、通常攻撃ループの12回攻撃からさらに通常攻撃につないでいくか、MSレベルが低ければ通常攻撃1～3で細かくつないでいくといい。また、チャージ攻撃に派生させる場合は、技を出したあとのスキが小さく間合いが離れないものを選んで使おう。格闘の攻撃範囲を広げる「ロングレンジ」の装備も忘れずに。





MSレベルが6以上なら通常攻撃のループを使ってコンボを稼ぐ。12発目からさらに通常攻撃につなげるタイミングで遅れないように。

### TECHNIC 2 壁を利用して距離を空けない

コンボを決めているうちに、対象の敵MSがどんどん離れていってしまい、攻撃が当たらない間合いになってしまうことも多い。そこで、ビルなどの壁に追い込んで敵の動きを止めるようにしよう。それでも攻撃中にずれてしまうので、自機の攻撃でコントロールしてうまく壁側に持っていくテクニックも必要だ。





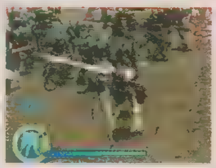
壁に対象を支えてもらうような感覚でコンボが続けられる。坂道の斜面を使って地上に落ちた機体に当てやすくするのもいい。

### TECHNIC 3 対象を見失わないようにする

攻撃の当たり方や自機の進行方向の加減によって対象の位置が横方向にずれてきたり、ほかの敵集団に対象が紛れてしまったりなど、コンボ中にカメラで捉えにくくなる状況もある。機体の向きのコントロールに加え、L1ボタンを押して視点を修正するなどして、つねに対象をカメラ内に収めるように心がけよう。



攻撃が当たらず位置がずれると、コンボが途切れやすい。



L1ボタンをタイミングよく押し、対象を自機の正面に捉えていこう。

# 協力&対戦プレイ

本作ではすべてのモードで2人プレイが可能だ。
2人プレイの概要とともに対戦特有のテクニックも紹介する。



## 協力プレイでミッションに挑む

協力プレイでは、1人でのプレイとはひと味違ったミッションが楽しめる。

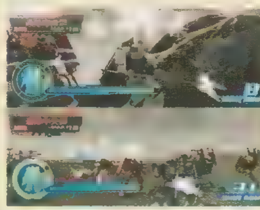
オフィシャルモードとオリジナルモードでは協力プレイも可能で、1Pと2Pの2人でミッションにチャレンジできる。1人では苦労していたフィールド制圧や強敵との戦闘も、2人で共闘すれば攻略しやすい。なお、2Pは1Pと同じパイロットやMSを選べないが、1P側がMS選択が可能な状態なら、2P側のパイロットがクリアしていなくてもMSを選択できる。また、2P側もスキルやパーツの獲得が可能だ。



画面は上下に分割されるが、表示される要素は1人プレイ時と変わらない。

### 協力プレイでの注意点

2Pのスタート位置は1Pの近くになる。2人で協力しながら進軍するか、別ルートを進んで攻略していこう。なお、ミッションの内容や戦闘中の会話、イベントなどは1P側のシナリオに沿って展開する。そのため、敵と出会うことで発生するイベントも、2P側が先にその対象を倒してしまうと発生しなくなるので注意。



コンビネーションSP攻撃も可能。どちらかが○ボタンを押すと画面が止まるのでそれが合図だ。

## VSモードで対戦プレイ

用意された3種類のルールで対戦を楽しめる。対人戦でも勝利を極めよう！

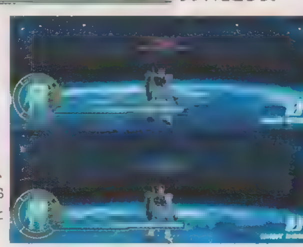
対戦のみを目的としたモードで、ミッションとは異なるルールのもと戦闘を繰り広げる。使用できるパイロットやMSは、オフィシャルモードやオリジナルモードで使用可能になったもののみなので、先に使えるパイロットやMSを増やしておくといい。

### ◆ゲームの流れ◆

対戦ルールを選択
↓
パイロットの選択
↓
MSの選択
↓
ハンディキャップの設定
↓
対戦スタート




4段階でハンディキャップを設定できる。対戦者の実力に応じてバランスをとろう。



協力プレイとは異なり、同じパイロットやMSを選んで対戦することもできる。

## VSモードのルール

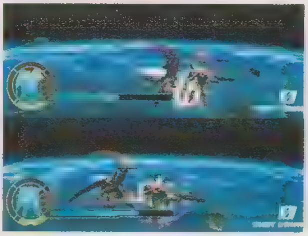
対戦の基本ルールは3種類用意されており、それぞれがまったく違った対戦形式になっている。すべてのルールに共通しているのは、オフィシャルモードやオリジナルモードで成長させたレベルや獲得した強化パーツ、スキルなどは反映されず、各ルールで定められた同一条件下で対戦が行われるということ。また、「1VS1対戦」と「撃墜数競争」では、パイロットやMSが最高レベルで設定されているので、SP攻撃も最初からレベル3まで使用できる。対戦するステージは、地上マップのジャブローと宇宙マップの大気圏から選べる。

**POINT VSモードの特徴**

- 固有スキルはすべて習得済み
- 汎用スキルはなし
- 強化パーツはなし
- レベルはパイロットが30、MSが10で固定（MUSOU MATCHではどちらもレベル1）
- ステージは地上のジャブローと宇宙の大気圏の2種類から選べる

## NORMAL MATCH 1VS1対戦

ステージに登場するのはプレイヤーのMSのみで、耐久力ゲージの回復がない1対1の真剣勝負を行う。固有スキルは2つとも習得した状態で対戦するので、スキルを考慮してパイロットを選ぶのも勝負のカギとなる。SPゲージはダメージを与えるか、受けるとたまっていく。もちろん、耐久力ゲージが赤くなればSPゲージも自然に回復していくので、守りを固めつつSP攻撃での一発逆転を狙う作戦もいい。



ステージ上には敵もアイテムもいっさい出ないため、小細工なしの実力勝負となる。

## MUSOU MATCH

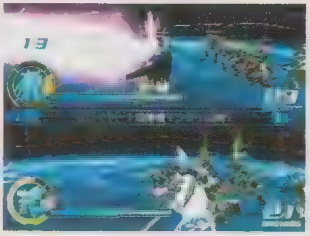
プレイ開始後の前半はフィールド内の敵を倒してアイテム（ハロとコンテナの2種類）を獲得し、後半でプレイヤー同士が直接戦うという、前後半で目的が変化する形式の対戦だ。また、獲得したアイテムの効果には制限時間がないので、いかにアイテムを多く獲得して機体を強化できるかが勝負の分かれ目となる。ハロを獲得するとスキルを1つ習得し、コンテナを獲得すると全性能がアップする。



対戦相手のMSにチャージ攻撃をヒットさせると、アイテムが1つランダムで出現する。

## SHOTDOWN CONTEST

プレイヤー同士が直接戦うのではなく、ステージ上に次々と出現する敵MSを撃墜していくのが基本ルール。さらに、撃墜したMSは相手のフィールドに送り込まれる仕組みで、プレイヤーの耐久力ゲージがゼロになるか、敵MSの数が50機を超えるとゲームオーバーとなる。また、アイテムを入手するとその効果に加えて、相手のフィールドに強力なMSを送り込める。タイミングを計って、相手のピンチを誘おう。



敵MSを倒すスピードがポイントとなるので、SP攻撃をどう使うかが勝負を決める。

## VSモードにおける基本テクニック

プレイヤー同士が直接戦う「1VS1対戦」と「無双マッチ」では、まず相手の攻撃を受けないことが重要だ。相手の攻撃に対する的確なガードも必要だが、ガードをくずせるチャージ攻撃を受けると一転してピンチになるので、ダッシュを利用した回避を心がけよう。そして、もっとも重要なのは、威力の高いSP攻撃の使い方だ。相手の攻撃が空振りした際や、うまく背後をとって攻撃をヒットさせたところが狙い目になる。相手もSP攻撃を狙ってくるので、先にヒットさせて優位に立とう。

また、敵MSの集団が出てくる「無双マッチ」の前半や「撃墜数競争」では、いかに効率よくMSを倒していくかがポイント。攻撃範囲の広い武器やSP攻撃を使って、敵をまとめて撃墜していこう。




武者ガンダムと武者ガンダムMk-Ⅱは、パイロットとしては使用できないが、機体は使える。

### TECHNIC 1 相手の視界から消える動きを心がける

視界から消えても相手の方向は矢印で示されるため完全に見失うことはないが、視界に捉えようとする動きにスキができる。相手の向きをよく見て、側面をとる動きでダッシュを繰り返そう。その際、自分が相手を見失わないように、ダッシュしながら右スティックでカメラをしっかりとコントロールすること。



相手からは自機がどのように見えているのか、移動しながら相手の画面で確認するのも手だ。

### TECHNIC 2 背後からの攻撃は効果大

背後からの攻撃は相手がガードできないため効果的。TECHNIC1の視界から消える動きを生かして相手の背後をとり、確実に攻撃をヒットさせていきたい。相手はガードできずにパワーダウンしやすいので、背後からの攻撃→パワーダウン→追撃といった流れを1つのパターンとして組み立てていこう。



背後からの攻撃には、吹き飛ばし効果のある攻撃が有効。パワーダウンに持っていきたい。

### TECHNIC 3 SP攻撃は確実にヒットさせよう

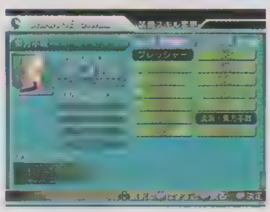
SP攻撃が勝負のカギを握ることは前述した通りだが、互いがそれを狙っているだけに無駄撃ちは厳禁。確実にヒットさせるために、ほかの攻撃がヒットしたら即座に使って、確実に連続ヒットさせるのも手だ。できるだけ近寄って発動させるのもいいが、相手のSPゲージがたまっているときは、相手のSP攻撃にも十分警戒する必要がある。



SP攻撃をレベル1で使うか、レベル3まで我慢するか、強力ゆえに使うタイミングが難しい。

### TECHNIC 4 固有スキルでパイロットを選ぶ

「無双マッチ」以外のルールでは、2つの固有スキルが最初から習得状態となっていることを利用して、スキルを基準にパイロットを選ぶのもいい。ガードをされてもダメージを与えられる「プレッシャー」や、スラスターゲージの回復スピードがアップする「エリート」などのスキルを習得しているパイロットがオススメだ。




各パイロットの固有スキルとその効果のほか、MSとスキルの相性でもパイロットを選ぼう。



# Chapter 02 PILOT LIST

戦場を駆ける18名のパイロットたちを紹介。
パイロットのバックストーリーを知っておけば
ミッション攻略もより深く味わえるはずだ。

# パイロット解説の見方




INDEX(五十音順)

**❶パイロット名**
登場作品によって名前が異なる場合は併記している。パイロットの並び順はオリジナルモードのパイロット選択画面に合わせている。

**❷パイロット**
アムロ、シャア、ハマーンはグラフィックが2種類あり、それぞれオリジナルモードをクリアするとグラフィックを変更できる。変更する場合は、メインメニューのパイロット選択画面で●ボタンを押せばOK。なお、グラフィックを変更しても能力値等は変わらない。

**❸プロフィール**
パイロットの登場作品、キャラクターボイス、原作におけるキャラクターのバックストーリーを紹介。

**❹解説**
ゲームにおけるパイロットの能力や戦い方について解説。

**❺出現条件**
オフィシャルモード、およびオリジナルモードで選択可能になる条件を掲載。

**❻基本搭乗MS**
オフィシャルモード、およびオリジナルモードの最終ミッション未クリア時にパイロットが自動的に搭乗する機体。機体が複数ある場合は 1 のように明るく表示しているミッションにおいて搭乗することを表す。一度クリアしたモードにおいては機体を乗り換えることができるが、武者ガンダムと武者ガンダムMk-Ⅱがパイロットの場合は機体が固定となり、機体の変更はできない。

**❼固有スキル**
上が最初から習得している固有スキルで、下がパイロットレベルが25になると習得するもの。各スキルの効果についてはP.025を参照のこと。

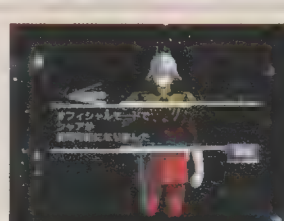
**❽固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー**
SP攻撃3をコンビネーションSP攻撃で発動させたときに、固有の攻撃に変化するパートナーを紹介。ここに掲載しているパートナーとレベル3のコンビネーションSP攻撃を行うと、攻撃方法が独自のものに変化し、より強力な攻撃となる。

**❾レベル別パイロット能力**
パイロットのレベル別に格闘(FIGHT)、射撃(SHOT)、防御(DEFENCE)の能力値を掲載。それぞれレベル1／レベル15／レベル30での数値を表示し、各能力値の効果は以下の通り。

- **格闘**：格闘攻撃で与えるダメージに影響する。
- **射撃**：射撃攻撃で与えるダメージに影響する。
- **防御**：自機に受けるダメージに影響する。

## パイロットと乗り換えできるMSの追加

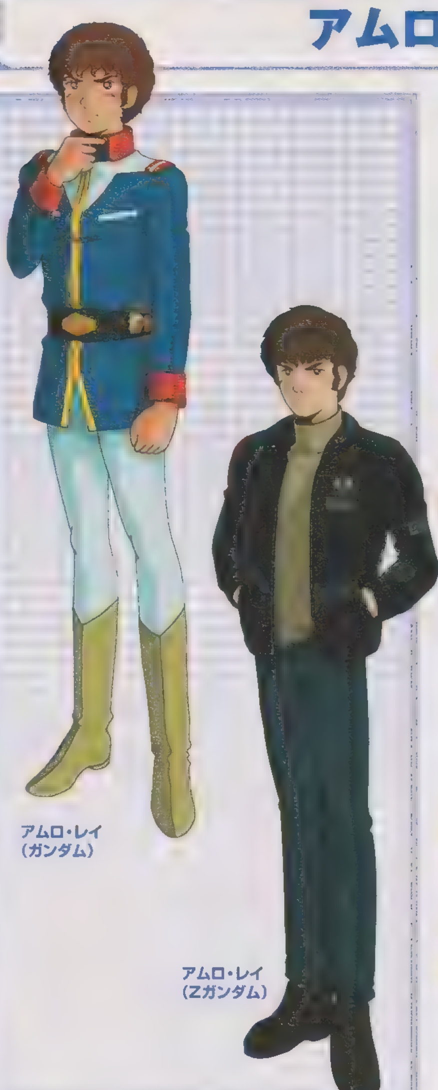
最初から選べるパイロットは、オフィシャルモードで3人、オリジナルモードで4人。ほかのパイロットはミッションをクリアすることで追加されていく(→P.128)。また、搭乗できるMSも、同様に特定のミッションをクリアすることで増えていく(→P.056)が、MSを乗り換えられるのはミッションをすべてクリアしてからだ。たとえば、アムロでオフィシャルモードの最終ミッションであるミッション04をクリアすると、アムロ編クリアとなる。これにより、アムロはオフィシャルモードでMSの乗り換えが可能になり、オフィシャルモードのシャア編、オリジナルモードのアムロ編、そして乗り換え可能MSとしてシャア専用ゲルググが追加される。




パイロットやMSが追加されたときには画面に表示される。追加されたパイロットとMSはVSモードでも使える。

Amuro Ray

# アムロ・レイ



アムロ・レイ
（ガンダム）

アムロ・レイ
（Zガンダム）

**PROFILE**

◆**登場作品：機動戦士ガンダム／機動戦士Zガンダム**
◆**キャラクターボイス：古谷徹**

宇宙コロニーに住む、内向的で目立たない少年だったが、ジオン軍のコロニー襲撃を契機に連邦軍の新型MSガンダムのパイロットとなり、新造戦艦ホワイトベースのクルーとなる。ジオン軍の将兵シャアやランバ・ラルといった強敵との実戦を経て開花したニュータイプの能力をもって戦場を駆けめぐり、膠着（こうちゃく）状態だった戦局を連邦軍優位へと導いた。

## 能力値のバランスに優れたニュータイプ

格闘、射撃、防御のすべてに優れたパイロット。とくに射撃の能力値は高く、パイロットレベルが30になると最大値の200に達するため、射撃武器が強力なウィングガンダムゼロやキュベレイと相性がいい。固有スキル「ニュータイプ」を習得しており、ダッシュ中は射撃武器による攻撃を受けないのも魅力だ。固有コンビネーションSP攻撃の相手が少ないのが唯一の弱点。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 最初から選択可能 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「アムロ編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| インパルス | SPゲージ最大時、攻撃で周囲を巻き込む電撃を発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー



シャア　カミーユ

オフィシャルモードのアムロ編の全ミッションと、シャア編のミッション01では固有コンビネーションSP攻撃にならない。

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 74 | 130 | 190 |
| 射撃 | 94 | 150 | 200 |
| 防御 | 64 | 120 | 180 |

（目盛：0　50　100　150　200）

パイロット解説
アムロ・レイ

02 PILOT LIST

# シャア・アズナブル／クワトロ・バジーナ




## PROFILE

◆登場作品：機動戦士ガンダム／機動戦士Zガンダム
◆キャラクターボイス：池田秀一

ジオン公国軍所属のパイロット。一年戦争の緒戦において赤色のザクを駆り、連邦軍の戦艦を多数沈めたことから「赤い彗星」と呼ばれ、大戦を通じて連邦軍の将兵に恐れられた。一年戦争の終結後は小惑星基地のアクシズに身を隠すが、7年後にクワトロ・バジーナと名を変えて反地球連邦組織エゥーゴの一員になり、カミーユやアムロと共闘する。

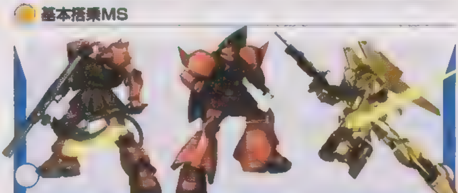
## トップクラスのパイロットの1人

すべての能力値が非常に高く、搭乗するMSを問わずに戦える優秀なパイロットだ。VSモードで使用するパイロットの選択に迷ったら、シャアを選ぶといい。どんなMSに乗っても、その力をフルに発揮できるだろう。また、パイロットレベルが25になると固有スキル「スマッシュヒット」を習得するため、SPゲージ最大時には敵のガードをくずしやすくなる。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | オフィシャルモード「アムロ編」クリア |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「シャア編」クリア |

### 基本搭乗MS

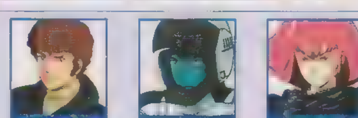


| | シャア専用ザク | シャア専用ゲルググ | 百式 |
|---|---|---|---|
| 登場ミッション オフィシャルモード | | 1 | 2 3 4 |
| 登場ミッション オリジナルモード | 1 2 3 | 4 5 | |

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| スマッシュヒット | SPゲージ最大時、チャージ攻撃で敵のガードをくずせる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




オフィシャルモードのアムロ編の全ミッションと、シャア編のミッション01では固有コンビネーションSP攻撃にならない。

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 84 | 140 | 198 |
| 射撃 | 82 | 138 | 192 |
| 防御 | 74 | 130 | 190 |

Kamille Bidan

# カミーユ・ビダン



PROFILE

◆**登場作品：機動戦士Zガンダム**
◆**キャラクターボイス：飛田展男**

宇宙都市グリーン・ノアに住む学生だったが、傲慢(ごうまん)な振るまいをする連邦軍組織ティターンズへの反発からガンダムMk-Ⅱを奪い、反地球連邦組織エゥーゴの一員となる。のちに自らが設計・開発したZガンダムに乗り、「アムロ・レイの再来」といわれるほどの活躍を見せるが、そのあまりに先鋭化しすぎた能力が、彼の心を徐々に蝕(むしば)んでいく。

## 格闘と射撃の能力値は最強クラス

格闘、射撃の能力値は全パイロットでも有数の高さを誇るニュータイプ。パイロットレベル30で射撃の能力値が200になるうえ、格闘の能力値も190を超えるという優秀さを誇る。反面、防御の能力値はかなり低く、レベル30になってもいまひとつ。防御の性能値が低いMSに乗せるときは、ほかのパイロットよりガードや回避に気を配らないとすぐに撃墜されてしまう。

### 出現条件

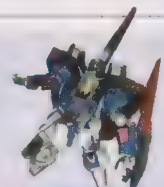
| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 最初から選択可能 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「カミーユ編」クリア |

### 基本搭乗MS



**ガンダムMk-Ⅱ**

| 登場ミッション | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 1 2 |
| オリジナルモード | |



**Zガンダム**

| 登場ミッション | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 3 4 |
| オリジナルモード | 1 2 3 4 5 |

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| スナイプ | SPゲージ最大時、低い確率で強力な射撃攻撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 78 | 134 | 192 |
| 射撃 | 90 | 146 | 200 |
| 防御 | 54 | 110 | 168 |

Paptimus Scirocco

# パプテマス・シロッコ



## 全能力が高水準なティターンズの総帥

格闘と射撃の能力値が最大で190を超える優秀なパイロット。固有スキルとして「ニュータイプ」と「オーラバースト」を習得する。とくに、「オーラバースト」はSPゲージ最大時にダッシュで敵を吹き飛ばせる便利なスキルで、機体サイズの大きいジ・Oや武者ガンダムとは相性が抜群だ。防御の能力値は格闘と射撃にはおよばないが、それでも十分に高水準である。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | オフィシャルモード「カミーユ編」クリア |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「シロッコ編」クリア |

### 基本搭乗MS



| ジ・O | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 搭乗ミッション | オフィシャルモード | 1 | 2 | | | |
| | オリジナルモード | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| オーラバースト | SPゲージ最大時、通常ダッシュで敵をはね飛ばせる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー



ジュドー　ルー

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 76 | 132 | 191 |
| 射撃 | 78 | 134 | 191 |
| 防御 | 65 | 121 | 178 |

(目盛：0 50 100 150 200)

**PROFILE**

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆キャラクターボイス：島田敏

木星から地球圏に帰還したティターンズの軍人。高い知性とカリスマ性を兼ね備えており、のちに謀略によってティターンズの実権を握る。自らも天才的なニュータイプであり、MSの開発・設計と操縦の両面で優れた手腕を発揮した。カミーユとの最終決戦ではZガンダムに敗れたものの、その念がカミーユの精神を打ちくだく。

Haman Karn

# ハマーン・カーン



ハマーン・カーン
（Zガンダム）

ハマーン・カーン
（ガンダムZZ）

### PROFILE

◆登場作品：機動戦士Zガンダム／機動戦士ガンダムZZ
◆キャラクターボイス：榊原良子

小惑星アクシズに集結したジオン残党を率いる中心人物。非常に優れたニュータイプで、政治的な手腕とMSの操縦にその力を発揮し、アクシズを地球圏に移動させ、エゥーゴとティターンズの戦いに割って入った。断りもなくアクシズを去ったシャアに対しては愛憎入り混じる感情を持っており、戦いの最中に投降を呼びかけるなどの執着を見せた。

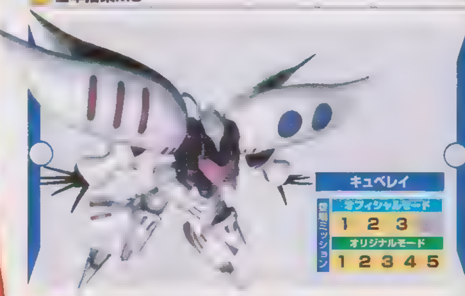
## 防御以外は極めて優秀な能力値を誇る

格闘と射撃が最大で190を超えるニュータイプ。攻撃面に限るなら、どんなMSに乗っても能力を発揮できる。とくに射撃の能力値は200近くあるので、キュベレイなど射撃武器の強力なMSにぜひとも搭乗させたい。ただし、防御の能力値はそれほど高くないので、ガードをおろそかにするのは危険だ。ほかのパイロットより守りを重視して立ち回りたい。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | オフィシャルモード「ジュドー編」クリア |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「ハマーン編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| ハードストライク | SPゲージ最大時、低い確率で強力な近接攻撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 72 | 128 | 192 |
| 射撃 | 92 | 148 | 198 |
| 防御 | 55 | 111 | 170 |

Judau Ashta

# ジュドー・アーシタ



## 格闘の能力値が高いパワフルな少年

格闘の能力値が高く、最大で190を超える。格闘武器が強力なZZガンダムやマスターガンダムに搭乗させると能力をフルに発揮する。反面、射撃と防御はさほどでもなく、とくに防御は低め。防御の低いMSに乗せるときは敵の反撃を極力受けないように。パイロットレベル25で固有スキル「アーマーゲイン」を習得するため、SPゲージ最大時には敵の耐久力を吸収できる。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 最初から選択可能 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「ジュドー編」クリア |

### 基本搭乗MS



**Zガンダム**

登場ミッション
- オフィシャルモード：1
- オリジナルモード：



**ZZガンダム**

登場ミッション
- オフィシャルモード：2
- オリジナルモード：1 2 3 4 5

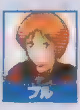
### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| アーマーゲイン | SPゲージ最大時、攻撃で敵から耐久力を吸収できる |

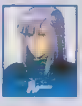
### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー


シロッコ


ハマーン


プル


プルツー


ルー

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 77 | 133 | 193 |
| 射撃 | 64 | 120 | 177 |
| 防御 | 56 | 112 | 170 |

PROFILE

◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ
◆キャラクターボイス：矢尾一樹

宇宙コロニー、シャングリラ出身の熱血少年。妹リィナを養うため、仲間と一緒にジャンク屋を営んでいた。シャングリラに寄港したアーガマからZガンダムを盗もうと画策するが、なりゆきからエゥーゴ所属のパイロットとなる。リィナのためだけに戦っていた彼も、ネオ・ジオンとの戦いを通じて大きく成長し、ニュータイプとしての力を覚醒させていく。

# ドモン・カッシュ



## PROFILE

◆**登場作品：機動武闘伝Gガンダム**
◆**キャラクターボイス：関智一**

世界最強の武闘家「キング・オブ・ハート」の称号を持つ、コロニー格闘技の覇者。父が開発したデビルガンダムを奪った実兄キョウジを倒すという使命をおびて地球に降り、各国代表のガンダムが戦闘力を競うガンダムファイトに、ネオジャパンコロニーの代表として参加する。師匠であった東方不敗、そしてデビルガンダムと死闘を繰り広げる。

## 格闘の能力値の高さはトップクラス

格闘の能力値が最大値の200まで成長する、格闘戦向けのパイロット。格闘武器が強力なゴッドガンダムやマスターガンダム、ガンダムエピオンに乗せるのがベスト。また、防御の能力値も最大で200と極めて高いため、敵に囲まれてもねばり強く戦える。その反面、射撃の能力値はかなり低く、射撃武器の強力なMSに乗せても能力をフルに発揮することはできない。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | 最初から選択可能 |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| [illegible] | 耐久力減少時、攻撃力が上昇する |
| ハードストライク | SPゲージ最大時、低い確率で強力な近接攻撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 88 | 144 | 200 |
| 射撃 | 40 | 96 | 160 |
| 防御 | 84 | 140 | 200 |

Master Asia

# 東方不敗



PROFILE

◆登場作品：機動武闘伝Gガンダム
◆キャラクターボイス：秋元羊介

「マスターアジア」とも呼ばれる武道の達人にして、ネオホンコン代表ガンダムファイター。ドモンの師匠であり、また先代の「キング・オブ・ハート」でもある。地球に降り立ったデビルガンダムに協調するかのように行動し、ドモンと敵対する。生身の身体でモビルファイターを破壊するほどの腕前を誇り、人間離れした技の数々でドモンを苦しめる。

## ドモンと同等の能力値を持つ武道家

能力値の傾向は弟子のドモンとそっくりで、格闘の能力値が最大値の200に達する格闘戦向きのパイロット。ドモンに比べると射撃の能力値が少々上だが、格闘武器の強力なMSに乗せることで潜在能力を100%発揮できる。また、耐久力減少時に攻撃力がアップする固有スキル「流派·東方不敗」を最初から習得しているため、ピンチからの一発逆転も狙える。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オリジナルモード「ドモン編」クリア |

### 基本搭乗MS

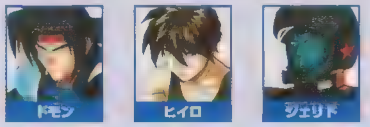


マスターガンダム
登場ミッション
オフィシャルモード
オリジナルモード
1 2 3 4 5

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| 流派・東方不敗 | 耐久力減少時、攻撃力が上昇する |
| プレッシャー | SPゲージ最大時、攻撃をガードされてもダメージを与える |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー



ドモン　ヒイロ　ジェリド

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 94 | 150 | 200 |
| 射撃 | 48 | 104 | 168 |
| 防御 | 76 | 132 | 192 |

Heero Yuy

# ヒイロ・ユイ



PROFILE

◆登場作品：新機動戦記ガンダムW
◆キャラクターボイス：緑川光

ウィングガンダムのパイロット。地球圏の施設破壊の使命をおび、地球に降下した。ガンダム開発者の1人、ドクターJに受けたトレーニングにより、冷徹に任務を遂行する行動力と感情をセーブする術を会得している。しかし、ミリアルドの妹、リリーナ・ドーリアンとの出会いをきっかけとして、しだいに本来の人間性を取り戻していく。

## 射撃に秀でた死角のないパイロット

全体的に能力が高いが、なかでも射撃の能力値は最初からずば抜けて高く、パイロットレベルが30になると最大値の200にまで到達する。SPゲージ最大時に強力な射撃攻撃が出せる固有スキル「スナイプ」を習得するため、射撃に関しては右に出る者がいないほど優秀だ。射撃武器が強力なウィングガンダムゼロやZガンダムなどを搭乗機として選択するといい。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | 最初から選択可能 |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ゼロシステム[illegible] | ガードの硬直時間が減少する |
| スナイプ | SPゲージ最大時、低い確率で強力な射撃攻撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー

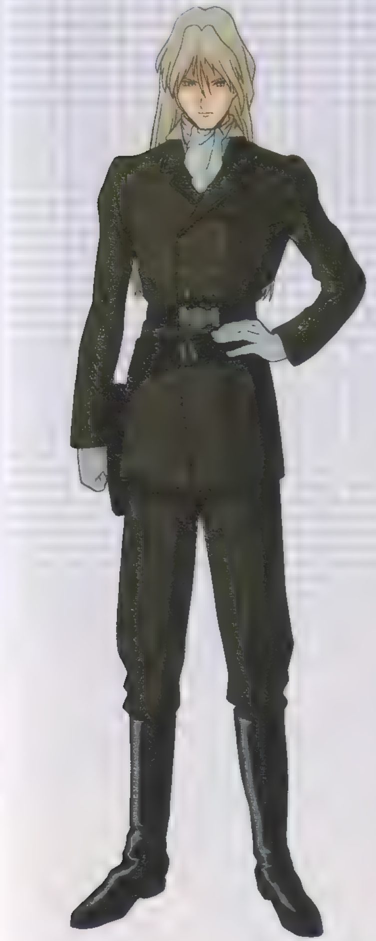



### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 68 | 124 | 181 |
| 射撃 | 84 | 140 | 200 |
| 防御 | 66 | 122 | 179 |

Milliard Peacecraft

# ミリアルド・ピースクラフト



### PROFILE

◆登場作品：新機動戦記ガンダムW
◆キャラクターボイス：子安武人

地球圏統一連合の軍事秘密結社OZの軍人。当初はゼクス・マーキスと名乗り、OZのエースパイロットとしてヒイロと死闘を繰り広げた。正体は完全平和主義を唱え地球圏統一連合に滅ぼされたサンクキングダム王家の遺児で、OZの一員となったのも地球圏統一連合への復讐が目的であった。のちにゼクスの名を捨て、革命組織ホワイトファングの指導者となる。

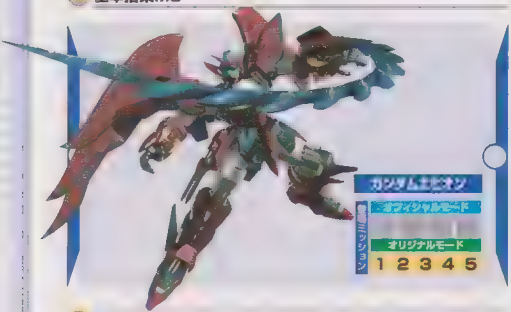
## トータルバランスでは最強クラス

すべての能力値が高く、パイロットレベルが30になると190前後まで成長する。能力値に死角がなく、極めてバランスが優れているため、どんなMSに乗せても活躍できるパイロットだ。基本搭乗のMSは格闘武器の強力なガンダムエピオンだが、射撃武器が強力なMSに乗り換えてもまったく問題なく戦える。固有スキル「スカイアイ」を習得するので、守りも万全だ。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オリジナルモード「ヒイロ編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ゼロシステム適応 | ガードの硬直時間が減少する |
| スカイアイ | SPゲージ最大時、全方向からの攻撃をガードできる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 78 | 134 | 192 |
| 射撃 | 70 | 126 | 188 |
| 防御 | 78 | 134 | 190 |

Rolan Cehack

# ロラン・セアック



PROFILE

**◆登場作品：∀ガンダム**
**◆キャラクターボイス：朴 璐美**

月の人類ムーンレィス出身の少年。ムーンレィスの地球帰還作戦を前に、環境への適応を確認するためのモニターとして地球に送り込まれ、鉱山主ハイム家のもとで使用人として働いていた。ムーンレィスと地球人類が開戦すると、地球から出土した伝説のMS、∀ガンダムに乗り、地球と月の双方の争いを止めさせようと奮戦する。

## 防御の能力値が極めて高いパイロット

初期の段階から防御の能力値が非常に高く、最大で200まで成長する。そのため、防御や耐久力に優れたMSとは相性がよく、∀ガンダムや武者ガンダムに搭乗させることでその真価を発揮する。パイロットレベル25で固有スキル「アーマーゲイン」を習得するため、うまく活用すれば回復アイテムがなくても耐久力を回復させつつ長時間活躍できる。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | 最初から選択可能 |

### 基本搭乗MS



| ∀ガンダム | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 登場ミッション | | | | |
| オフィシャルモード | | | | |
| オリジナルモード | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ムーンレィス | 50機撃墜ごとに一定時間能力が上昇する |
| アーマーゲイン | SPゲージ最大時、攻撃で敵から耐久力を吸収できる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 60 | 116 | 178 |
| 射撃 | 50 | 106 | 172 |
| 防御 | 84 | 140 | 200 |

パイロット解説
ロラン・セアック

Emma Sheen

# エマ・シーン



PROFILE

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆キャラクターボイス：岡本麻弥

ティターンズ所属の軍人だったが、目的のためなら手段を選ばない組織のやり方に強い疑問を抱き、のちにエゥーゴの一員となる。エゥーゴにおいてはカミーユたちのよき理解者としてクルーからの信頼を得て、戦場で奮戦する。アーガマの艦長ヘンケンに想いを寄せられるが、そのアプローチにはっきり応じることはなかった。

## 防御の能力値に光るものあり

防御の能力値が最大で192まで成長し、固有スキルで「スカイアイ」を習得するため、守りについては全パイロット中でも上位に入るパイロット。反面、格闘と射撃の能力値は見劣りし、とくに格闘の能力値は最低クラス。能力を生かせる射撃武器の強力なMSに搭乗させよう。また、固有スキル「エリート」を最初から習得しているため、ダッシュを多用できるのが特徴だ。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「シャア編」とオリジナルモード「ロラン編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| エリート | スラスターゲージの回復スピードが上昇する |
| スカイアイ | SPゲージ最大時、全方向からの攻撃をガードできる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー








### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 50 | 106 | 158 |
| 射撃 | 68 | 124 | 180 |
| 防御 | 72 | 128 | 192 |

Jerid Messa

# ジェリド・メサ



## PROFILE

◆**登場作品：機動戦士Zガンダム**
◆**キャラクターボイス：井上和彦**

地球出身者としての選民意識が強く染みついたティターンズの軍人。宇宙コロニーの住民であるスペースノイドを蔑視している。宇宙都市グリーン・ノアの民間人、カミーユとささいなことでトラブルを起こしてから、彼とは宿縁のある関係となった。反地球連邦組織エゥーゴのパイロットとなったカミーユにライバル心を抱き、戦場で死闘を繰り広げる。

## 弱点のない優れた能力値が自慢

すべての能力が高く、とくに防御の高さには目を見張るものがあり、パイロットレベルが30まで成長すると200近くに達する。そのため防御や耐久力の双方が高い∀ガンダムやZZガンダムに乗せると、高い生存率で戦場を駆け回れる優れたパイロットとなる。また、最初から固有スキル「エリート」を習得しているため、ダッシュを使いやすいのも大きなメリットだ。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアし、オリジナルモード「ヒイロ編」かオリジナルモード「東方不敗編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| エリート | スラスターゲージの回復スピードが上昇する |
| オーラバースト | SPゲージ最大時、通常ダッシュで敵をはね飛ばせる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 64 | 120 | 180 |
| 射撃 | 64 | 120 | 182 |
| 防御 | 84 | 140 | 198 |

Elpeo Ple

# エルピー・プル



PROFILE

◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ
◆キャラクターボイス：本多知恵子

ネオ・ジオン軍のパイロット。グレミー・トトに洗脳され、そのニュータイプ能力を利用されていたが、ジュドーの説得に応じてエゥーゴに加わる。MSのパイロットとしては優秀だが、わがままな振る舞いでジュドーを振り回すことが多く、それが原因で危機を招くこともあった。やがて彼女は、自分の分身的な存在であるプルツーと戦うことになる。

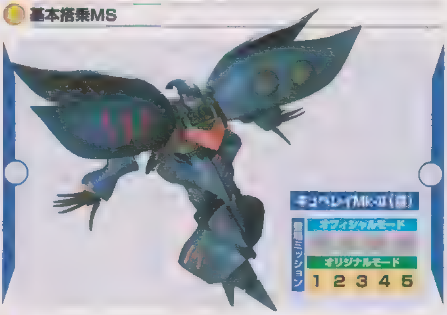
## 格闘以外の能力に秀でた少女

格闘の能力値は全パイロット中でも最低クラスだが、それ以外の能力値は高水準。とくに射撃の能力値が優れており、基本搭乗MSのキュベレイMk-Ⅱとは相性がいい。また、固有スキル「ニュータイプ」を習得しているため、キュベレイやキュベレイMk-Ⅱの強力な射撃武器、ファンネルも使える。固有コンビネーションSP攻撃のパートナーが4人と多いのも長所のひとつだ。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアし、オリジナルモード「ドモン編」かオリジナルモード「ミリアルド編」クリア |

### 基本搭乗MS



キュベレイMk-Ⅱ(黒)

登場ミッション
オフィシャルモード
オリジナルモード 1 2 3 4 5

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| インパルス | SPゲージ最大時、攻撃で周囲を巻き込む電撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 44 | 100 | 159 |
| 射撃 | 80 | 118 | 189 |
| 防御 | 62 | 118 | 182 |

Ple-Two

# プルツー



PROFILE

**◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ**
**◆キャラクターボイス：本多知恵子**

グレミー・トト配下のニュータイプであり、エルピー・プルの双子とも、クローン人間ともいわれている。プルに劣らないニュータイプ能力を持つが、自分の能力に精神が振り回され、プルを倒したあとは頭痛に悩まされていた。グレミーとともにいったんはネオ・ジオン軍を離れるが、最終決戦ではジュドーの説得を受け入れてグレミーと決別する。

## プルと同タイプだが能力は上

プルとよく似た能力を持っているが、格闘と防御の能力値はプルツーのほうが多少高く、総合力ではやや上回っている。最初から固有スキル「強化人間」を習得しており、キュベレイやキュベレイMk-Ⅱに乗せれば射撃武器ファンネルを使用できる。また、パイロットレベルが25になると固有スキル「スマッシュヒット」を覚え、対エース機戦ではプルより優位に戦える。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オリジナルモード「プル編」と「ロラン編」クリア |

### 基本搭乗MS



キュベレイMk-Ⅱ（赤）

登場ミッション
オフィシャルモード
オリジナルモード 1 2 3 4 5

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| 強化人間 | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| スマッシュヒット | SPゲージ最大時、チャージ攻撃で敵のガードをくずせる |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー


ジュドー


ロラン

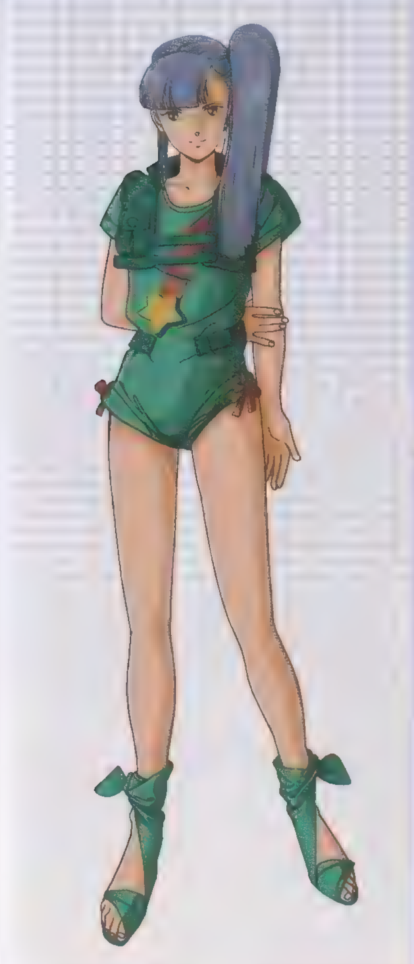

エマ

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 54 | 110 | 171 |
| 射撃 | 74 | 130 | 188 |
| 防御 | 73 | 129 | 191 |

Roux Louka

# ルー・ルカ



PROFILE

◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ
◆キャラクターボイス：松井菜桜子

エゥーゴの志願兵。ジュドーたちよりも年長で正規兵であるためか、彼らに対してまるで保護者のように接してしまい、自由奔放なシャングリラ出身のクルーとは衝突することが多かったが、最終的には互いに揺るぎない信頼関係を築く。敵の将校であるグレミーに好意を抱かれ、積極的なアプローチに手を焼くも、最後には自らの手で決着を着ける。

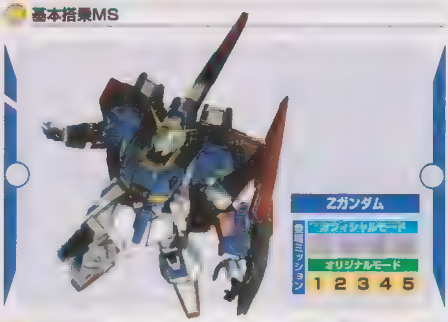
## 平均的な能力のニュータイプ

際だって秀でた能力は持たないが、極端に低い能力もなく、平均的な能力のパイロット。とくに弱点のない武者ガンダムやウィングガンダムゼロ、または、スキル「ニュータイプ」を持っているとファンネルが使えるキュベレイなどのMSが適している。パイロットレベル25で習得する固有スキル「プレッシャー」は、SPゲージ最大時にガードされてもダメージを与えられる。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オフィシャルモード「ハマーン編」をクリアし、オリジナルモード「ジュドー編」かオリジナルモード「シロッコ編」クリア |

### 基本搭乗MS




### 固有スキル

| | |
|---|---|
| ニュータイプ | ダッシュ中、射撃攻撃を受けなくなる |
| プレッシャー | SPゲージ最大時、攻撃をガードされてもダメージを与える |

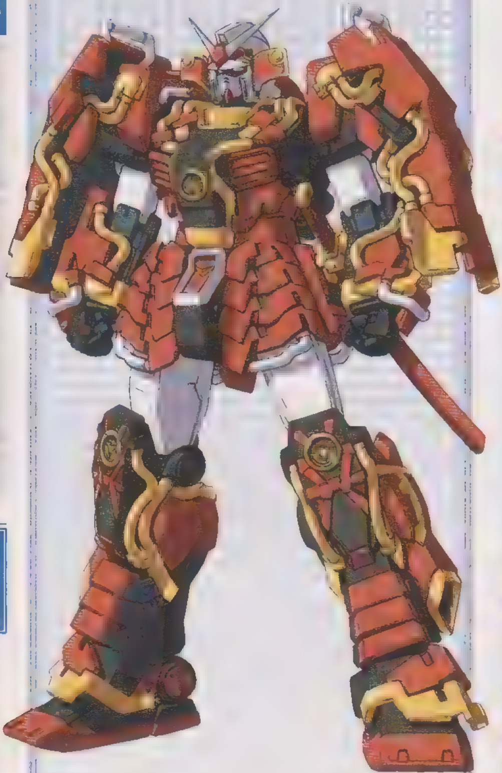
### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー




### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 56 | 112 | 170 |
| 射撃 | 62 | 118 | 181 |
| 防御 | 63 | 119 | 179 |

# 武者ガンダム



## PROFILE

◆**登場作品：ガンダム無双**
◆**キャラクターボイス：大友龍三郎**

赤い甲冑を身にまとう武者姿の重MS。武者ガンダムMk-Ⅱを配下に従え、最強の敵として立ちはだかる。人間と会話ができるほど高度な自我を持ち、何かに導かれるように行動しているが、その目的は謎のヴェールに包まれている。武装として右手に槍「散光丸」、左手に薙刀(なぎなた)「電光丸」、腰に太刀(たち)「日輪丸」を装備する。

## 無敵の能力値を誇る最強パイロット

格闘と防御の能力値が最大の200まで成長する、最強のパイロット。射撃の能力値はやや見劣りするが、武者ガンダム自体の格闘武器が強力なので、まったく問題ない。また、ほかのパイロットと異なり、武者ガンダムはパイロットとMSが一心同体。ほかのパイロットを武者ガンダムに乗せることはできるが、武者ガンダムをほかのMSに乗せ換えることはできない。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | 最初から選択可能 |

### 基本搭乗MS



乗り換え不可

武者ガンダム
登場ミッション
オフィシャルモード
オリジナルモード
1 2 3 4 5

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| プレッシャー | SPゲージ最大時、攻撃をガードされてもダメージを与える |
| インパルス | SPゲージ最大時、攻撃で周囲を巻き込む電撃を発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー



武者ガンダムMk-Ⅱ

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 84 | 140 | 200 |
| 射撃 | 64 | 120 | 180 |
| 防御 | 84 | 140 | 200 |

Musha Gundam Mk-Ⅱ

# 武者ガンダムMk-Ⅱ



**PROFILE**

◆登場作品：ガンダム無双 Special
◆キャラクターボイス：福原耕平

武者ガンダムを己の主とあおぎ、影のようにつき従うMS。武者ガンダムと同じく自我を持ち、ほかのパイロットと意思の疎通を図れる。両手に切れ味鋭い日本刀、背中には薙刀を装備し、強力な力を持ってほかのMSと死闘を繰り広げる。戦いを繰り返すうちに自らの本当の目的を悟り、やがて武者ガンダムに対し反旗を翻すことになる。

## 武者ガンダムと同等の能力を持つパイロット

武者ガンダムと同様、格闘の能力値は最高。しかも、こちらは射撃の能力値が少し向上している。格闘と射撃に比べると防御の能力値がやや見劣りするが、固有スキル「スカイアイ」を最初から習得しているため、能力値以上の守りの固さを誇る。また、武者ガンダムと同様、パイロットの武者ガンダムMk-Ⅱをほかのメに乗せ換えることはできない。

### 出現条件

| | |
|---|---|
| オフィシャルモード | 使用不可 |
| オリジナルモード | オリジナルモード「武者ガンダム編」クリア |

### 基本搭乗MS



乗り換え不可

武者ガンダムMk-Ⅱ

登場ミッション
オフィシャルモード
オリジナルモード 1 2 3 4 5

### 固有スキル

| | |
|---|---|
| スカイアイ | SPゲージ最大時、全方向からの攻撃をガードできる |
| ハードストライク | SPゲージ最大時、低い確率で強力な近接攻撃が発生する |

### 固有コンビネーションSP攻撃の発生するパートナー



武者ガンダム

### レベル別パイロット能力

| | レベル1時 | レベル15時 | レベル30時 |
|---|---|---|---|
| 格闘 | 84 | 140 | 200 |
| 射撃 | 74 | 130 | 190 |
| 防御 | 64 | 120 | 180 |

# パイロットRANKING

## もっとも優秀なパイロットは誰だ!?

パイロット全18名の格闘、射撃、防御の能力値別に高い順に並べてみた。レベル1とレベル30でのランキングだが、レベルによる順位の大きな変動は見られない。なお、総合のランキングは、格闘、射撃、防御の能力値の合計で並べている。レベル1ではシャアがトップとなったが、レベル30では武者ガンダムがシャアとともに1位となり、武者ガンダムMk-Ⅱ、ミリアルド、アムロがそれに続く形となった。

### 格闘（パイロットレベル1）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | 東方不敗 | 94 |
| 2 | ドモン | 88 |
| 3 | 武者ガンダム | 84 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 84 |
| | シャア | 84 |
| 6 | ミリアルド | 78 |
| | カミーユ | 78 |
| 8 | ジュドー | 77 |
| 9 | シロッコ | 76 |
| 10 | アムロ | 74 |
| 11 | ハマーン | 72 |
| 12 | ヒイロ | 68 |
| 13 | ジェリド | 64 |
| 14 | ロラン | 60 |
| 15 | ルー | 56 |
| 16 | プルツー | 54 |
| 17 | エマ | 50 |
| 18 | プル | 44 |

### 格闘（パイロットレベル30）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | 200 |
| | 東方不敗 | 200 |
| | 武者ガンダム | 200 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 200 |
| 5 | シャア | 198 |
| 6 | ジュドー | 193 |
| 7 | カミーユ | 192 |
| | ハマーン | 192 |
| | ミリアルド | 192 |
| 10 | シロッコ | 191 |
| 11 | アムロ | 190 |
| 12 | ヒイロ | 181 |
| 13 | ジェリド | 180 |
| 14 | ロラン | 178 |
| 15 | プルツー | 171 |
| 16 | ルー | 170 |
| 17 | プル | 159 |
| 18 | エマ | 158 |

### 射撃（パイロットレベル1）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | 94 |
| 2 | ハマーン | 92 |
| 3 | カミーユ | 90 |
| 4 | ヒイロ | 84 |
| 5 | シャア | 82 |
| 6 | プル | 80 |
| 7 | シロッコ | 78 |
| 8 | プルツー | 74 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 74 |
| 10 | ミリアルド | 70 |
| 11 | エマ | 68 |
| 12 | ジュドー | 64 |
| | ジェリド | 64 |
| | 武者ガンダム | 64 |
| 15 | ルー | 62 |
| 16 | ロラン | 50 |
| 17 | 東方不敗 | 48 |
| 18 | ドモン | 40 |

### 射撃（パイロットレベル30）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | 200 |
| | カミーユ | 200 |
| | ヒイロ | 200 |
| 4 | ハマーン | 198 |
| 5 | シャア | 192 |
| 6 | シロッコ | 191 |
| 7 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 190 |
| 8 | プル | 189 |
| 9 | ミリアルド | 188 |
| | プルツー | 188 |
| 11 | ジェリド | 182 |
| 12 | ルー | 181 |
| 13 | エマ | 180 |
| | 武者ガンダム | 180 |
| 15 | ジュドー | 177 |
| 16 | ロラン | 172 |
| 17 | 東方不敗 | 168 |
| 18 | ドモン | 160 |

### 防御（パイロットレベル1）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | 84 |
| | ロラン | 84 |
| | ジェリド | 84 |
| | 武者ガンダム | 84 |
| 5 | ミリアルド | 78 |
| 6 | 東方不敗 | 76 |
| 7 | シャア | 74 |
| 8 | プルツー | 73 |
| 9 | エマ | 72 |
| 10 | ヒイロ | 66 |
| 11 | シロッコ | 65 |
| 12 | アムロ | 64 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 64 |
| 14 | ルー | 63 |
| 15 | プル | 62 |
| 16 | ジュドー | 56 |
| 17 | ハマーン | 55 |
| 18 | カミーユ | 54 |

### 防御（パイロットレベル30）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | 200 |
| | ロラン | 200 |
| | 武者ガンダム | 200 |
| 4 | ジェリド | 198 |
| 5 | 東方不敗 | 192 |
| | エマ | 192 |
| 7 | プルツー | 191 |
| 8 | シャア | 190 |
| | ミリアルド | 190 |
| 10 | プル | 182 |
| 11 | アムロ | 180 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 180 |
| 13 | ヒイロ | 179 |
| | ルー | 179 |
| 15 | シロッコ | 178 |
| 16 | ハマーン | 170 |
| | ジュドー | 170 |
| 18 | カミーユ | 168 |

### 総合（パイロットレベル1）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | シャア | 240 |
| 2 | 武者ガンダム | 232 |
| | アムロ | 232 |
| 4 | ミリアルド | 226 |
| 5 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 222 |
| | カミーユ | 222 |
| 7 | ハマーン | 219 |
| | シロッコ | 219 |
| 9 | ヒイロ | 218 |
| | 東方不敗 | 218 |
| 11 | ドモン | 212 |
| | ジェリド | 212 |
| 13 | プルツー | 201 |
| 14 | ジュドー | 197 |
| 15 | ロラン | 194 |
| 16 | エマ | 190 |
| 17 | プル | 186 |
| 18 | ルー | 181 |

### 総合（パイロットレベル30）

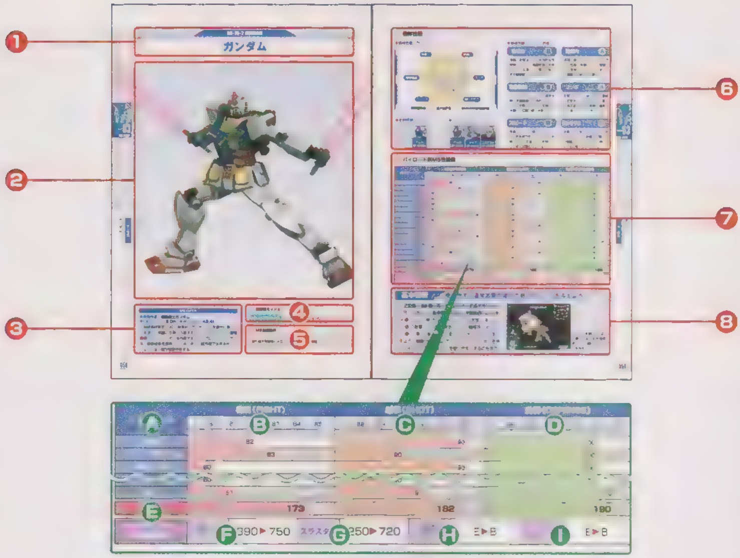
| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダム | 580 |
| | シャア | 580 |
| 3 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 570 |
| | ミリアルド | 570 |
| | アムロ | 570 |
| 6 | ヒイロ | 560 |
| | ハマーン | 560 |
| | ドモン | 560 |
| | 東方不敗 | 560 |
| | シロッコ | 560 |
| | ジェリド | 560 |
| | カミーユ | 560 |
| 13 | ロラン | 550 |
| | プルツー | 550 |
| 15 | ジュドー | 540 |
| 16 | ルー | 530 |
| | プル | 530 |
| | エマ | 530 |



# Chapter 03 MS LIST

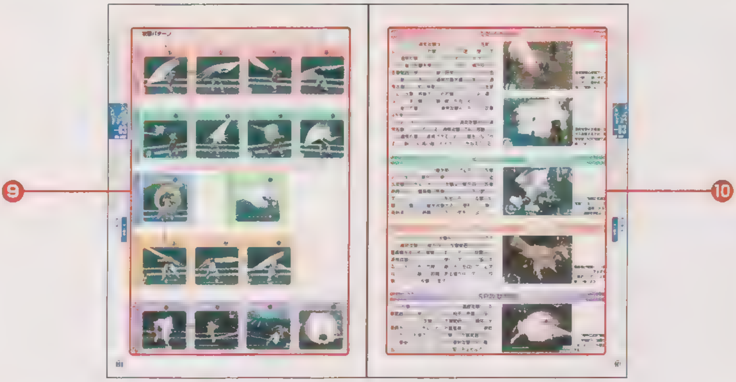
新たに武者ガンダムMk-Ⅱが参戦し、全19種類となった
各搭乗可能MSの特徴や攻撃パターンを解説。
MSの性能をフルに引き出そう。

# MS解説の見方




## INDEX(五十音順)&出現条件

| MS名 | 乗り換え可能になる条件 | |
|---|---|---|
| ウィングガンダムゼロ | 最初から選択可能 | P.102 |
| ガンダム | 最初から選択可能 | P.058 |
| ガンダムMk-Ⅱ | 最初から選択可能 | P.070 |
| ガンダムMk-Ⅱ(黒) | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアし、<br>オリジナルモード「ヒイロ編」か「東方不敗編」をクリアする | P.070 |
| ガンダムエピオン | オリジナルモード「ヒイロ編」をクリアする | P.106 |
| キュベレイ | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアする | P.086 |
| キュベレイMk-Ⅱ(赤) | オリジナルモード「プル編」と「ロラン編」をクリアする | P.118 |
| キュベレイMk-Ⅱ(黒) | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアし、<br>オリジナルモード「ドモン編」か「ミリアルド編」をクリアする | P.118 |
| ゴッドガンダム | 最初から選択可能 | P.094 |
| ジ・O | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアする | P.082 |
| シャア専用ゲルググ | オフィシャルモード「アムロ編」をクリアする | P.066 |
| シャア専用ザク | オフィシャルモード「シャア編」をクリアする | P.062 |
| Zガンダム | 最初から選択可能 | P.074 |
| νガンダム | 最初から選択可能 | P.110 |
| ZZガンダム | オフィシャルモード「ジュドー編」ミッション01をクリアする | P.090 |
| 百式 | オフィシャルモード「シャア編」ミッション01をクリアする | P.078 |
| マスターガンダム | オリジナルモード「ドモン編」をクリアする | P.098 |
| 武者ガンダム | オリジナルモード「武者ガンダム編」をクリアする | P.114 |
| 武者ガンダムMk-Ⅱ | オリジナルモード「武者ガンダムMk-Ⅱ編」をクリアする | P.122 |




**①MS名**
MSの並び順はMS選択画面に合わせているが、カラーバリエーションがあるガンダムMk-ⅡとキュベレイMk-Ⅱについては、まとめて掲載している。

**②MS機体**
飛行形態やカラーバリエーションも掲載している。

**③MS DATA**
登場作品、MSの全高と重量、機体解説を紹介。

**④初登場ミッション**
そのMSがプレイヤー機体として初登場となるミッション。

**⑤MS出現条件**
そのMSにほかのパイロットが搭乗できるようになる条件。

**⑥機体性能**
機体の性能や評価などをまとめている。

**機体性能バランスグラフ**
6つの項目の性能についてグラフで掲載。範囲が広いほど性能が高いことを表す。各項目の内容は以下の通り。
**攻撃力**：MSの攻撃力(格闘と射撃)に対する評価。
**防御力**：MSの防御力(防御と耐久力)に対する評価。
**攻撃範囲**：MSの総合的な攻撃範囲に対する評価。
**コンボ**：通常攻撃のヒット数やコンボのつなぎやすさに対する評価。
**スピード**：移動スピードや攻撃スピードに対する評価。
**使いやすさ**：動きにクセがなく、操作がしやすいなど、MSの使いやすさに対する評価。

**初期搭乗パイロット**
そのMSを初期搭乗機とするパイロット。

**ベストマッチパイロット**
ゲームにおいて、そのMSともっとも相性がいいと思われるパイロットを紹介。

**機体性能バランスの評価**
6つの項目において、本書が独自に定めたMSのトータル評価。S>A>B>C>Dの5段階評価。

**⑦パイロット別MS性能値**
搭乗パイロットによって性能値が変わるものはパイロット別に、それ以外の項目はまとめて掲載。見方は以下の通り。

**Ⓐパイロット名**
**Ⓑ格闘(FIGHT)**：左に示したパイロットが搭乗したときのMSレベルが1のときの格闘値。高いほど格闘攻撃で与えるダメージが大きくなる。
**Ⓒ射撃(SHOT)**：左に示したパイロットが搭乗したときのMSレベルが1の射撃値。高いほど射撃攻撃で与えるダメージが大きくなる。
**Ⓓ防御(DEFENSE)**：左に示したパイロットが搭乗したときのMSレベルが1の防御値。高いほど受けるダメージが小さくなる。
**Ⓔ格闘、射撃、防御の最大値(MSレベル10での数値)**：MSレベルが最大の10になると、どのパイロットが搭乗してもMSの性能値自体は変わらない。
**Ⓕ耐久力(※)**：高いほど敵の攻撃に耐えられる。
**Ⓖスラスター(※)**：スラスター性能。高いほどオーバーヒートしにくい。
**Ⓗ移動スピード(※)**：S>A>B>C>Dの5段階評価で、Sに近いほど移動スピードが速い。
**Ⓘダッシュスピード(※)**：S>A>B>C>Dの5段階評価で、Sに近いほどダッシュスピードが速い。
※Ⓕ～ⒾはMSレベルが1→10と、初期レベルと最大レベルでの性能値や評価で掲載。

**⑧基本戦術**
そのMSをプレイヤー機体として使用する場合の効果的な攻略テクニックを解説。

**⑨攻撃パターン**
MSの攻撃パターン。攻撃名の横に記載されたマークは、攻撃を出すときのコントローラのボタンと攻撃のタイプ。攻撃のタイプは、格＝格闘攻撃、射＝射撃攻撃。赤い矢印のつながった先の攻撃へと連携できることを表す。ただし、通常攻撃4→通常攻撃1へのつなぎ(ループ)は、機体のMSレベルが上がり、アクションレベルが上がっていないとつながらない。

**⑩攻撃解説**
通常攻撃、チャージ攻撃、ダッシュ攻撃、SP攻撃について、それぞれ解説している。

RX-78-2 GUNDAM

# ガンダム



**MS DATA**

◆登場作品：**機動戦士ガンダム**
◆HEIGHT：**18.0m**　◆WEIGHT：**43.4t**

地球連邦軍初のMS。新素材のガンダリウムを装甲に使っているほか、戦艦の主砲に匹敵するビーム・ライフル、小型戦闘機コア・ファイターを内蔵するコア・ブロック・システムなど最新技術を採用している。また、試作機ではあるが、バリエーション機が複数存在する。

**初登場ミッション**

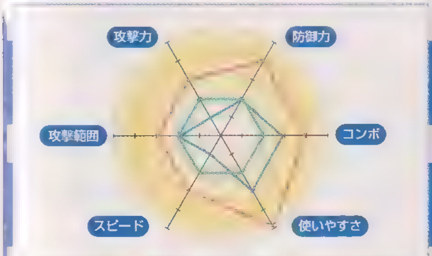
アムロ編ミッション01

**MS出現条件**

乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**

格闘と射撃はともに平均的な性能値。しかし、格闘武器の攻撃スピードは速く、攻撃力の低さを攻撃回数でカバーできる。

**防御力 A**

防御、耐久力ともにトップクラスの性能。奇襲によって撃墜される危険も少ないので、対エース機戦でも安心して戦える。

**攻撃範囲 B**

ビーム・サーベルによる通常攻撃の攻撃範囲は平均的だが、チャージ攻撃1と3、SP攻撃などは離れた位置の敵も攻撃できる。

**コンボ A**

攻撃スピードが速いため、簡単に攻撃をつなげられる。攻撃力自体は低いので、確実に連携させて敵にダメージを与えよう。

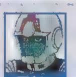
**スピード B**

移動スピードが遅いうえ、ダッシュを多用できない。しかし、攻撃スピードは速く、一度接近してしまえば優位に立てる。

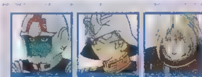
**使いやすさ S**

攻撃力こそ低いもののコンボをつなげやすく、防御力が高いため撃墜されにくい。とても使いやすく初心者にもオススメだ。

◆初期搭乗パイロット


アムロ (P.036)

◆ベストマッチパイロット


アムロ (P.036)　シャア (P.037)　[illegible]ルド (P.045)

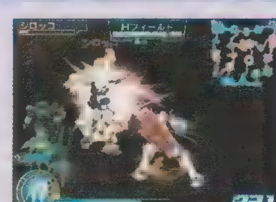
## パイロット別MS性能値

| [illegible] | 格闘 (FIGHT) | 射撃 (SHOT) | 防御 (DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 82 | 93 | 100 |
| [illegible] | 83 | 90 | 100 |
| [illegible] | 80 | 93 | 100 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 85 | 90 | 100 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 80 | 93 | 100 |
| [illegible] | 83 | 90 | 100 |
| [illegible] | 85 | 90 | 100 |
| [illegible] | 81 | 93 | 101 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 82 | 93 | 100 |
| [illegible] | 80 | 90 | 100 |
| [illegible] | 81 | 91 | 101 |
| [illegible] | 173 | 182 | 190 |

| [illegible] | 耐久力 | 390▶750 | スラスター | 250▶720 | 移動スピード | E▶B | ダッシュスピード | E▶B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

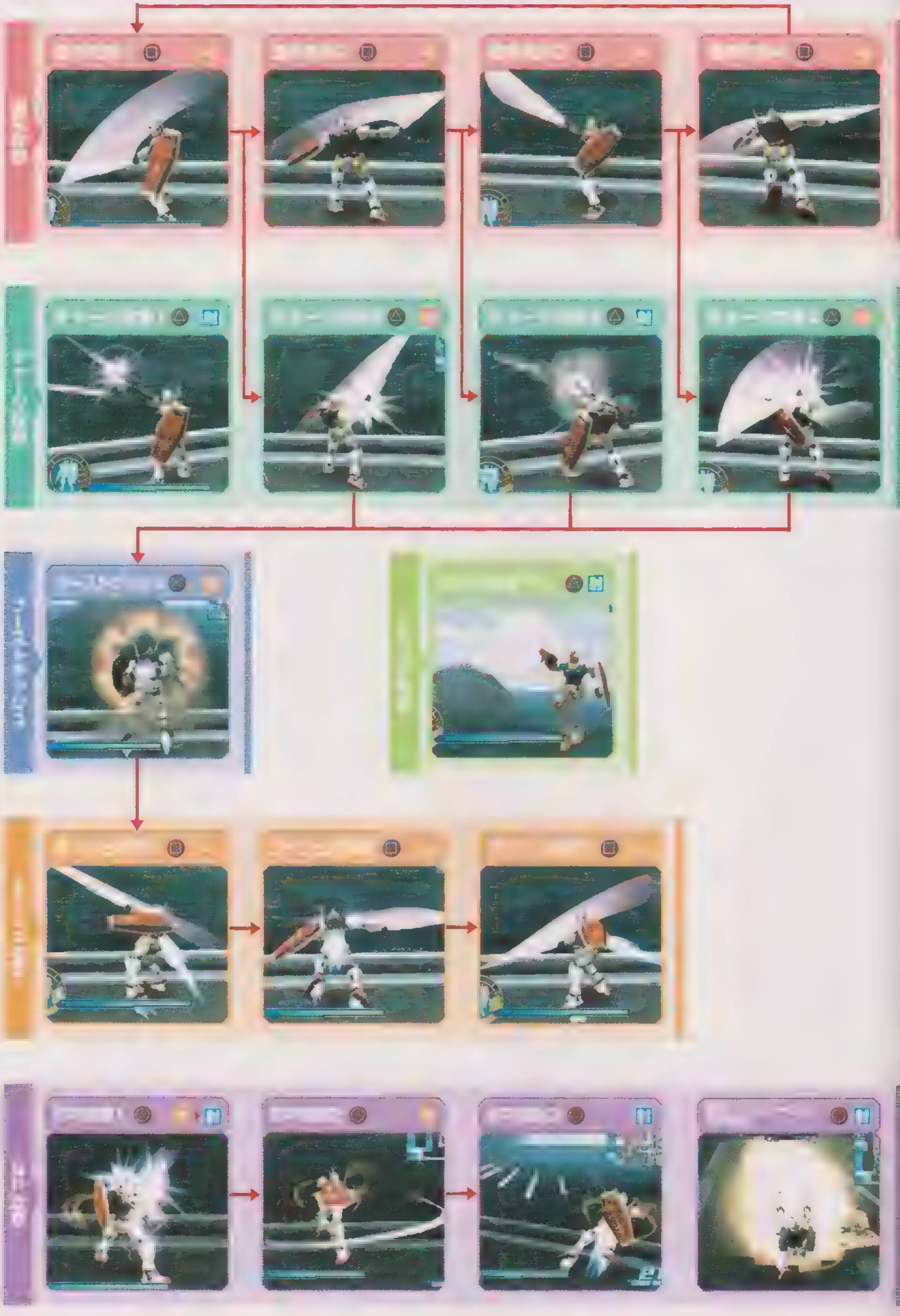
## 基本戦術　使いやすい通常攻撃の連打で敵にダメージを与えよう

近距離と遠距離の両方に対応できる武器を持つため、バランスがいい。量産機相手には、攻撃範囲の広い [illegible]→[illegible]→[illegible]→[illegible] やハイパー・バズーカを放つ [illegible]→[illegible]→[illegible] の攻撃パターンが有効。エース機相手には、[illegible]→[illegible]→[illegible]→[illegible]→[illegible]→[illegible] でいっきにダメージを与えよう。機動力が低いので、「エリート」のスキルを持つパイロットで、ダッシュを使いやすくするのも手だ。



ダッシュ攻撃2からSP攻撃につなぐのも効果的。エース機に大ダメージを与えよう。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

ガンダムの通常攻撃は、ビーム・サーベルを斬り払うタイプ。どの攻撃もスピードが速く、使いやすい。通常攻撃1～3は、どこで止めてもスキが小さいので、敵の反撃を受けにくい。ただし、横方向への攻撃範囲が狭いので、敵に囲まれたらしっかりと狙った敵の方向を向いて通常攻撃を繰り出すこと。通常攻撃4は、前に移動しつつビーム・サーベルを振り払う攻撃。移動するため攻撃スピードは少し遅くなるが、多少離れた位置の敵にも当たるのがポイント。敵の位置によって、通常攻撃4とチャージ攻撃4を使い分けよう。

なお、MSレベルが6以上なら、通常攻撃4から通常攻撃1につなげられる。通常攻撃4で前に移動してから通常攻撃1に連携できるため、攻撃をつなげやすく、耐久力の高い敵にも大ダメージを与えられる。



通常攻撃の攻撃スピードが速く、使いやすいガンダム。敵のほうを向いて攻撃しよう。



通常攻撃4は前進しながら攻撃するため、通常攻撃1やSP攻撃に連携しやすい。

## チャージ攻撃解説

ビーム・サーベルで敵を斬り上げるチャージ攻撃2は、当たった場合のみ●でビーム・ライフルの追加攻撃ができる。チャージ攻撃4は横方向への攻撃範囲が広く、量産機が密集しているところで使いやすい。ハイパー・バズーカを放つチャージ攻撃3は、離れた位置にいる敵を攻撃するのに便利だが、弾の発射までに少し時間がかかるので気をつけよう。



チャージ攻撃2の追加攻撃からもブーストダッシュへ連携できる。さらに追撃を決めよう。

## ダッシュ攻撃解説

ガンダムは、ダッシュ攻撃もビーム・サーベルで行う。通常攻撃より横方向への攻撃範囲が広いので、量産機をまとめて撃墜しやすい。ダッシュ攻撃3は、連携攻撃のフィニッシュに使いやすいが、空振りするとスキが大きく危険だ。敵の方向を向いて、必ず当てること。敵との距離がある場合は、ダッシュ攻撃2→チャージ攻撃1に変えよう。



量産機が密集していたら、ダッシュですばやく接近してダッシュ攻撃で一掃しよう。

## SP攻撃解説

SP攻撃1はビーム・ジャベリンの連続攻撃だ。攻撃範囲が少し狭いので、エース機相手に密着して使うのがベスト。SP攻撃2は、攻撃範囲が広く機体の全周囲をカバーできるため、対量産機、対エース機戦のどちらでも使える。SP攻撃3も攻撃範囲は広いが、最後のビーム・ライフルの連射攻撃が敵に当たりにくいので、しっかりと狙いを定めよう。



エース機相手にはSP攻撃1と2を使おう。空振りしないように十分接近するといい。

MS-06S ZAKUⅡ Char's Customize

# シャア専用ザク



**MS DATA**

◆登場作品：**機動戦士ガンダム**
◆HEIGHT：**17.5m** ◆WEIGHT：**56.2t**

指揮官用であるザクⅡS型のシャア専用機で、ブレードアンテナと赤いカラーリングが特徴。細部が改修されて推力が30%ほど増加しているため、ベテランパイロットでないと扱いこなすのは難しい。主武装はザク・マシンガンとザク・バズーカ、近接戦闘用にヒート・ホークを備えている。

**初登場ミッション**

シャア編ミッション01

**MS出現条件**

シャア編をクリア

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 A**
格闘の性能値は高水準で、接近戦を得意とする。その反面、射撃武器の性能値は低く、遠距離の敵にはダメージを与えにくい。

**防御力 D**
防御、耐久力ともに全MS中最低ランクで、エース機が相手だと非常にもろい。ガードや回避を重視して戦おう。

**攻撃範囲 C**
パンチやキックがメインの攻撃手段となるため、攻撃範囲は狭いが、ヒート・ホークを使った攻撃は、横への攻撃範囲が広い。

**コンボ C**
攻撃範囲が狭く、攻撃中に自機が移動するため、連携をつなげるのが難しい。攻撃をつなぐために、つねに敵に密着しよう。

**スピード S**
攻撃、移動のどちらのスピードもトップクラス。耐久力が低いので、機動力を生かしたヒット&アウェイで戦おう。

**使いやすさ C**
攻撃力とスピードはトップクラスの性能。しかし、防御が低いため、攻撃を回避できる技量がないと使いこなすのは難しい。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 100 | 80 | 70 |
| [illegible] | 140 | 120 | 110 |
| [illegible] | 100 | 80 | 73 |
| [illegible] | 100 | 80 | 73 |
| [illegible] | 100 | 83 | 72 |
| [illegible] | 100 | 80 | 73 |
| [illegible] | 105 | 80 | 70 |
| [illegible] | 105 | 80 | 70 |
| [illegible] | 100 | 80 | 70 |
| [illegible] | 105 | 80 | 70 |
| [illegible] | 103 | 80 | 70 |
| [illegible] | 100 | 80 | 70 |
| [illegible] | 100 | 80 | 73 |
| [illegible] | 100 | 80 | 70 |
| [illegible] | 100 | 82 | 73 |
| [illegible] | 100 | 80 | 70 |
| [illegible] | 194 | 170 | 156 |

| [illegible] | [illegible] | 240▶600 | [illegible] | 250▶700 | [illegible] | C▶S | [illegible] | C▶S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

シャアが搭乗した場合のみ、耐久力の初期値が440になる。

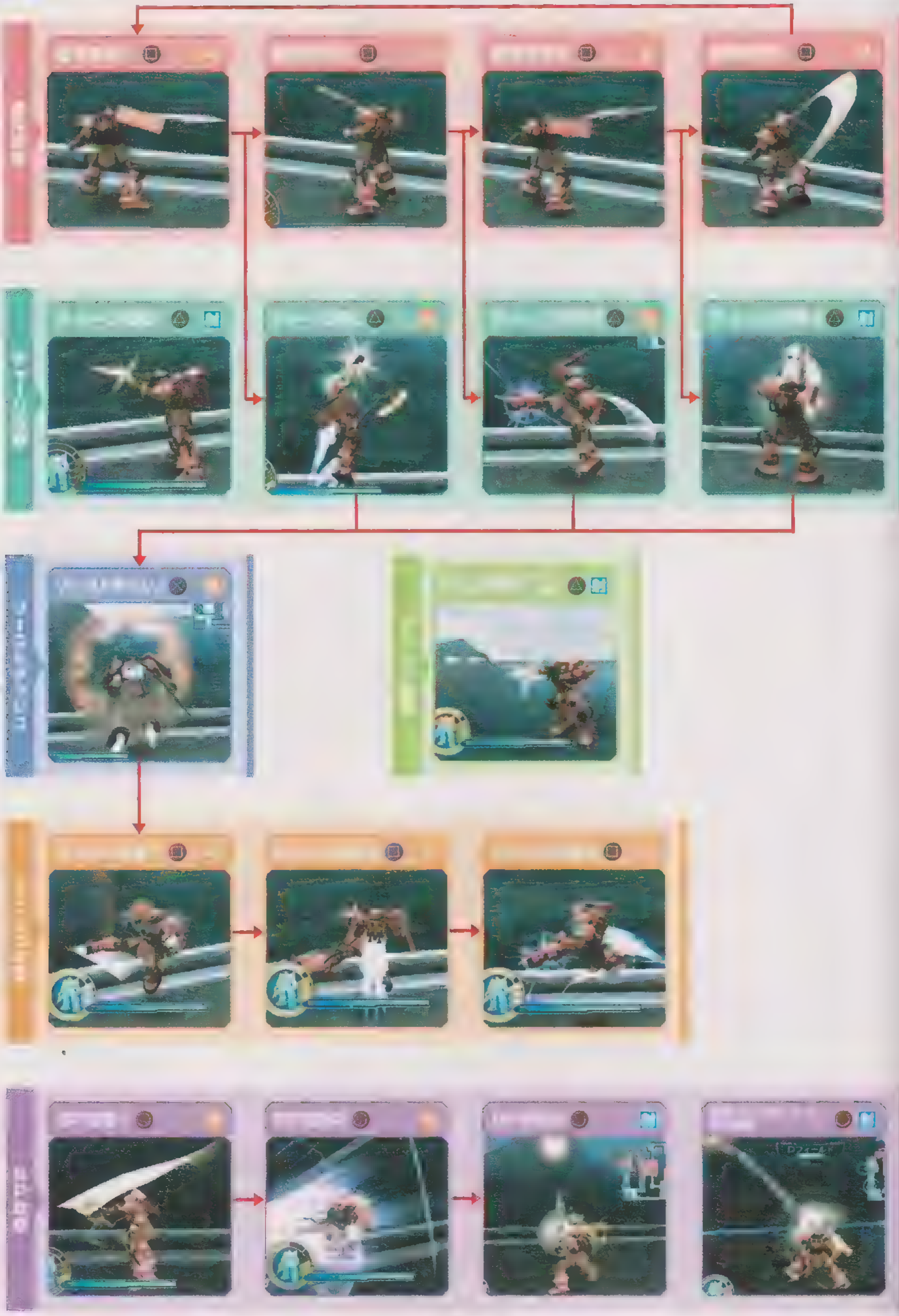
## 基本戦術 ダッシュで敵に近寄り、連携攻撃を叩き込もう

パンチやキック、ヒート・ホークをはじめ、格闘攻撃に優れている。攻撃範囲が狭いので、高い機動力を生かして敵を追いかけよう。●→●→●→●や●→●→●の攻撃パターンだと、攻撃範囲が比較的広く、多数の量産機を巻き込んで撃墜できる。また、●→●→●→●の最後のザク・バズーカは、遠距離から量産機をまとめて攻撃できるので便利だ。



通常攻撃のダメージが高く、攻撃スピードも速い。近寄ってしまえばいっきに敵を撃墜できる。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

移動スピードと攻撃スピードは速いものの、攻撃範囲が狭いのが弱点。そのため、ほかのMSよりも接近して攻撃を繰り出さないと、敵にヒットしない点に注意しよう。

通常攻撃は、どれもヒート･ホークによる攻撃。横方向への攻撃範囲が意外と広いので、密集した量産機をまとめて攻撃できる。また、攻撃力が高いので、対エース機戦でもすばやく撃墜可能だ。

通常攻撃1～3は攻撃スピードが速いことに加え、攻撃後のスキが小さい。逆に通常攻撃4のスキは大きいので、空振りやガードされた場合は通常攻撃1～3でいったん止めて、通常攻撃を再度繰り出すといい。ただし、MSレベルが高ければ通常攻撃4から通常攻撃1へループできるので、空振りやガードをされても反撃を許さずに連携を続けられる。



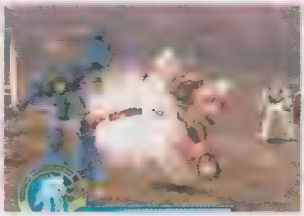
通常攻撃は全体的に攻撃範囲が狭い。しかし、攻撃力は高く、敵に接近すれば撃墜は容易。



ガードされたら通常攻撃3まででいったん攻撃を止めて、再び通常攻撃1から始めよう。

## チャージ攻撃解説

ザク・マシンガンで射撃を行うチャージ攻撃1は、遠距離から攻撃できるが、威力が低く決定打とはならない。2段蹴りのチャージ攻撃3は、ガードをくずす能力があり、ガードが固い敵やエース機との戦闘で多用したい。チャージ攻撃4はザク・バズーカでの射撃攻撃。遠距離から攻撃できるほか、爆風の範囲が広く、量産機をまとめて撃墜可能だ。



チャージ攻撃3でガードをくずしたら、ブーストダッシュにつなぎ、さらに追撃しよう。

## ダッシュ攻撃解説

シャア専用ザクはダッシュがすばやく、離れた位置にいる敵にもすぐダッシュ攻撃を仕掛けられる。ただし、ダッシュ攻撃自体の攻撃範囲が狭く、正面の敵にしか当たらない点に注意しよう。ダッシュ攻撃3は、連携攻撃の最後に使うと効果的だが、ガードされるとスキが大きい。ガードされた場合はダッシュ攻撃2で攻撃を止めて、反撃を防ぐこと。



ブーストダッシュからダッシュ攻撃につなぐときは、しっかり敵の方向を向くこと。

## SP攻撃解説

SP攻撃1～3は、いずれも正面の敵しか攻撃できないのが弱点。攻撃範囲が狭く、量産機のせん滅には向かないので、攻撃力の高さを生かし、対エース機戦で使うといい。SP攻撃2のジャンプキックは動きが直線的で、敵との位置がずれていると空振りしやすい。SP攻撃1を正面から当てるように方向を調整し、攻撃をつなぎやすくしておこう。



SP攻撃は、敵に囲まれたときに無敵状態を利用した緊急回避手段として使う手もある。

MS-14S GELGOOG Char's Customize

# シャア専用ゲルググ



### MS DATA

◆登場作品：機動戦士ガンダム
◆HEIGHT：19.2m ◆WEIGHT：42.1t

ジオン軍のMSで初めてビーム・ライフルを標準装備した機体。スペック上ではガンダムを上回っているとされる。ビーム・ライフルのほかに、近接戦闘用のビーム・ナギナタ、大型シールドを備えている。なお、シャア専用機は赤いカラーリング以外、ほかの初期生産機のゲルググと性能差はない。

### 初登場ミッション

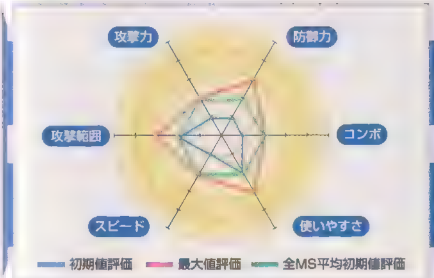
シャア編ミッション01

### MS出現条件

アムロ編をクリア

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**格闘力 C**
格闘の性能値は平均的だが、攻撃回数が多く十分にカバーできる。射撃武器の性能値は低いので、格闘武器を中心に戦おう。

**防御力 B**
防御の性能値は高いが、耐久力はやや低い。何度も攻撃を受けると危険なので、回避行動はしっかり行うこと。

**攻撃範囲 B**
ビーム・ナギナタを使った攻撃は、横への攻撃範囲が広い。多数の量産機がいる状況では、複数の敵を巻き込んで撃墜しやすい。

**コンボ D**
一度の攻撃で複数回ヒットする攻撃が多いが、攻撃スピードは遅く、連携攻撃をつなげにくい。対エース機戦では苦戦しがち。

**スピード D**
移動スピードは遅いため、できるだけダッシュを使いたい。攻撃スピードも遅く、動きの速い敵を捉えるのは難しい。

**使いやすさ C**
移動と攻撃スピードが遅く、特定フィールドへの急行や対エース機戦は不得手。攻撃範囲は広いので量産機のせん滅には最適だ。

◆初期搭乗パイロット



シャア (P.037)

◆ベストマッチパイロット



シャア (P.037) ドモン (P.042) ミリアルド (P.045)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 90 | 83 | 100 |
| [illegible] | 115 | 80 | 100 |
| [illegible] | 91 | 81 | 101 |
| [illegible] | 90 | 80 | 103 |
| [illegible] | 90 | 82 | 103 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 93 | 80 | 100 |
| [illegible] | 93 | 80 | 100 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 95 | 80 | 100 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 90 | 80 | 100 |
| [illegible] | 93 | 82 | 100 |
| [illegible] | 100 | 85 | 100 |
| [illegible] | 181 | 174 | 190 |

| [illegible] | [illegible] | 290▶650 | [illegible] | 250▶710 | [illegible] | E▶A | [illegible] | E▶B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 □→□→□→△で量産機をいっきに撃墜しよう

横方向への攻撃範囲が非常に広い。□→□→□→△の攻撃パターンやダッシュ攻撃、SP攻撃などで、効率よく量産機を撃墜しよう。ただし、攻撃スピードが遅いため、エース機相手には遅れをとりやすい。耐久力が低い弱点もあるので、エース機が現れたときは量産機相手にSP攻撃を使わず、対エース機戦の攻撃回避手段として残しておこう。



□→△は正面に盾を投げ飛ばす攻撃だ。量産機が正面にまとまっているときに使おう。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

全体的に攻撃スピードが遅いので、通常攻撃中でも遠距離から攻撃してくる敵にはすかさずダッシュ攻撃を連携するなど、状況に応じた攻撃の使い分けが必要になる。

通常攻撃1と2は、どちらも正面と横方向へ攻撃するため、複数の敵を巻き込んで攻撃できる。通常攻撃3は自機の頭上でビーム・ナギナタを回して、全周囲を攻撃できるため、量産機に囲まれた状況で活用できる。ただし、離れた敵にはヒットしないため、敵と密着した状態で攻撃を出すこと。

通常攻撃4は、前進しながらなぎ払いを放つ。敵に接近するため空振りが少なく、与えるダメージが高いが、ほかの通常攻撃と比べてスキが大きい。敵にガードされている場合は無理につながずに、通常攻撃3で止めて反撃を防止すること。



通常攻撃は横への攻撃範囲が広く、量産機に囲まれた状況で力を発揮する。



通常攻撃4は攻撃力と攻撃範囲の両面で優れており、連携の最後に使える。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1は1発、チャージ攻撃3は3発、ビーム・ライフルを発射するが、1発ごとの威力は小さい。チャージ攻撃2は、前方に盾を投げ飛ばすので、離れた位置の敵をまとめて攻撃するのに便利だ。チャージ攻撃4はビーム・ナギナタを回しながらの突進攻撃で、ヒット数が多く対量産機、対エース機戦のどちらでも役立つだろう。



チャージ攻撃4からブーストダッシュにつなげば、正面の量産機をせん滅できる。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃はビーム・ナギナタによる連続攻撃で、通常攻撃と同じく多数の敵を巻き込んで攻撃できる。通常攻撃が届かない位置にいる敵に対して使おう。なお、ダッシュ攻撃3からSP攻撃へはつながりにくい。また、ダッシュ攻撃2と3はスキが多少大きく、ガードされると反撃を受けやすいので、連携できないときはダッシュ攻撃1で止めよう。



ダッシュ攻撃1はスキが小さく使いやすい。離れた位置から攻め込むときに使おう。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は攻撃範囲が広いのが魅力。対エース機相手には決めにくいものの、量産機の撃墜に活用できる。対エース機戦でも無敵状態を利用した緊急回避目的に使おう。SP攻撃2はビーム・ナギナタを頭上で回転させる攻撃だが、攻撃範囲が狭く、敵に密着しないと当てるのは難しい。SP攻撃3はビーム・ライフルの連続射撃で、遠距離の敵まで攻撃できる。



SP攻撃1は移動しながら攻撃するので、しっかり敵の方向に向きを調整しよう。

# ガンダムMk-Ⅱ/ガンダムMk-Ⅱ(黒)




### MS DATA

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆HEIGHT：18.5m　◆WEIGHT：33.4t

　連邦軍の組織ティターンズが、次期主力候補として開発したガンダムの後継機。第2世代MSの特徴であるムーバブル・フレームを全面採用した初の機体。反地球連邦組織エゥーゴが奪取して運用した3機のうち1機は白く塗装され、一年戦争時の名機、ガンダムを思い起こさせる。

### 初登場ミッション

オフィシャルモード
ガンダムMk-Ⅱ：カミーユ編ミッション01

オリジナルモード
ガンダムMk-Ⅱ：エマ編ミッション01
ガンダムMk-Ⅱ(黒)：ジェリド編ミッション01

### MS出現条件

ガンダムMk-Ⅱ：乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能
ガンダムMk-Ⅱ(黒)：オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアし、オリジナルモード「ヒイロ編」かオリジナルモード「東方不敗編」クリア

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**
射撃の性能値が高め。チャージ攻撃とSP攻撃に使いやすい射撃武器がそろっており、攻撃力の面では過不足がない。

**防御力 B**
防御は高いものの、耐久力が少し低い。油断すると、対エース機戦で死角から攻撃されて撃墜されるので、警戒が必要だ。

**攻撃範囲 B**
通常攻撃は全体的に攻撃範囲が狭く、少々使いにくい。しかし、チャージ攻撃とSP攻撃は攻撃範囲が広く、非常に優秀だ。

**コンボ C**
チャージ攻撃とSP攻撃を駆使すれば、長く攻撃を連携できる。SP攻撃はほかのMSと大きく攻撃動作が異なるため、慣れが必要だ。

**スピード C**
移動スピードとスラスターの性能が低め。ダッシュを多用するためにも、「エリート」のスキルを持つパイロットを選ぼう。

**使いやすさ C**
SP攻撃は強力だが、攻撃時に動きすぎるためやや当てにくい。また、移動スピードも遅いため、全体的に使いこなすのが難しい。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘 (FIGHT) | 射撃 (SHOT) | 防御 (DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 91 | 104 | 100 |
| [illegible] | 90 | 100 | 100 |
| [illegible] | 91 | 103 | 101 |
| [illegible] | 90 | 100 | 100 |
| [illegible] | 90 | 100 | 100 |
| [illegible] | 93 | 100 | 100 |
| [illegible] | 90 | 100 | 100 |
| [illegible] | 93 | 100 | 100 |
| [illegible] | 90 | 100 | 100 |
| [illegible] | 93 | 100 | 100 |
| [illegible] | 93 | 102 | 100 |
| [illegible] | 93 | 102 | 100 |
| [illegible] | 93 | 100 | 102 |
| [illegible] | 93 | 102 | 100 |
| [illegible] | 92 | 100 | 101 |
| [illegible] | 92 | 100 ※1 | 101 ※2 |
| [illegible] | 183 | 191 | 191 |

| [illegible] | [illegible] | 290▶650 | スラスター | 250▶730 | [illegible] | E▶A | [illegible] | D▶B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

※1 ガンダムMk-II（黒）にルーが搭乗した場合は、射撃の初期値が101になる。 ※2 ガンダムMk-II（黒）にルーが搭乗した場合は、防御の初期値が100になる。

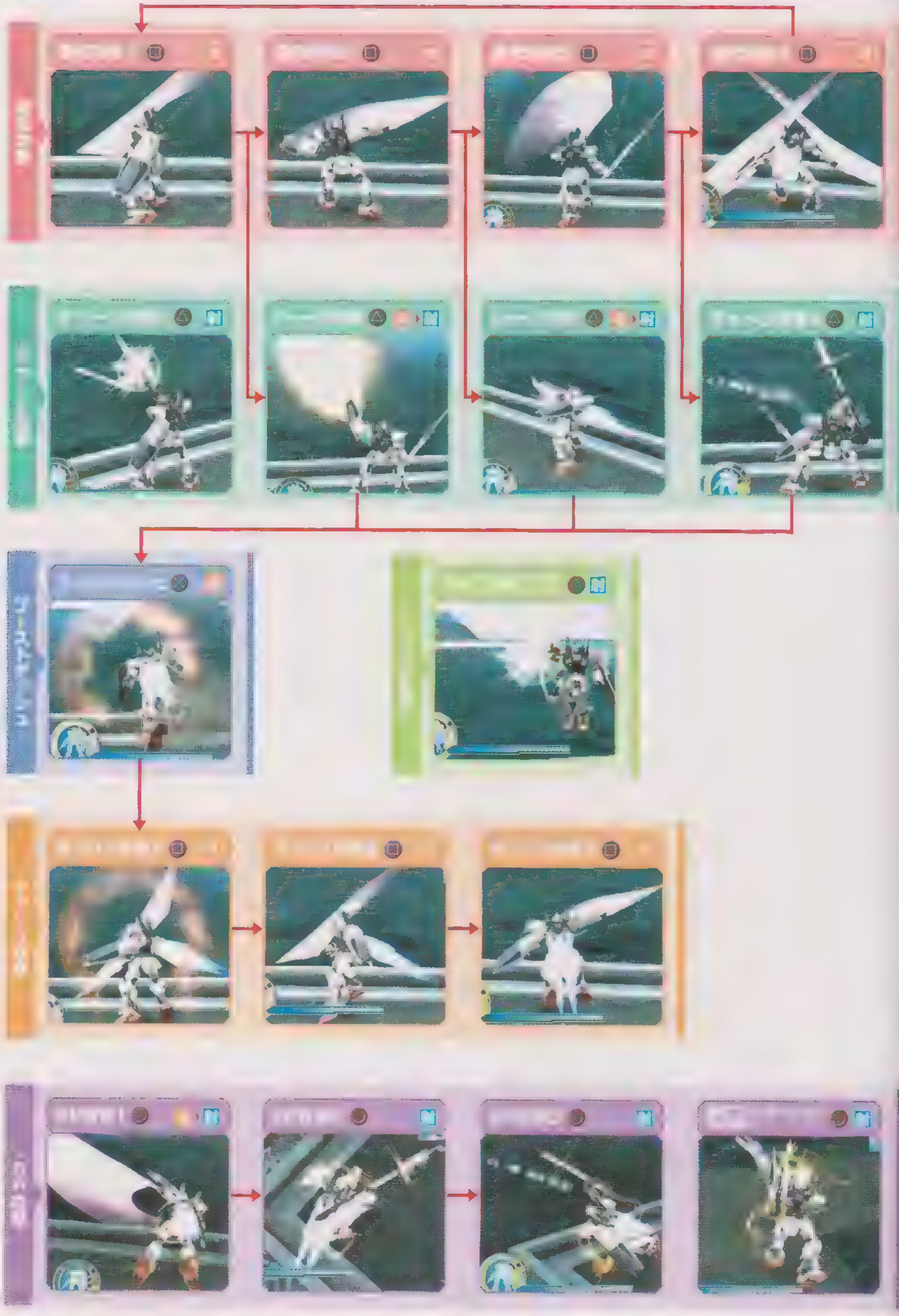
## 基本戦術 攻撃範囲の優れたチャージ攻撃をメインに戦おう

攻撃時の動作にクセはあるが、チャージ攻撃が非常に優れており、あらゆる場面で●→●→●と●→●→●→●の攻撃パターンを活用できる。前者は前方に突進するので、ブーストダッシュに連携させやすい。後者はハイパー・バズーカによる射撃で、攻撃撃囲が広くなる。また、MSレベルが高ければ、通常攻撃を繰り返すだけでも強力だ。



量産機をまとめて撃墜するのに使えるSP攻撃3。ただし、大きく動くので慣れが必要だ。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

ガンダムMk-IIの通常攻撃は、ビーム・サーベルを連続で繰り出すタイプ。通常攻撃1と2は、振り下ろし→なぎ払いと連携できる。横方向への攻撃範囲が狭いので、しっかり敵のいる方向を向いて攻撃しよう。とくに、通常攻撃1は自機の右側しか攻撃できないので気をつけたい。

通常攻撃3は、ビーム・サーベルを振り下ろす攻撃で、自機の左側を攻撃できる。通常攻撃4は前方に小さくジャンプしながら、両手のビーム・サーベルを振り下ろす。自機が前進するため、多少離れた位置の敵にも攻撃できるほか、両手のビーム・サーベルで攻撃するので、ほかの通常攻撃より横への攻撃範囲が広い。ただし、スキが少し大きいため、ガードされたり空振りすると反撃される危険がある。通常攻撃3がヒットしたときのみ、連携させよう。


通常攻撃1〜3は振りが小さく使いやすい。攻撃範囲が狭いので、敵に密着して戦おう。


通常攻撃4は横への攻撃範囲が広く、MSレベルが高ければループするだけでも強力だ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃3は、頭部のバルカンポッドで射撃しつつ突進攻撃を繰り出す。離れた位置にいる敵も攻撃できるが、正面の敵にしか当たらない。対エース機戦で活用しよう。チャージ攻撃4はハイパー・バズーカを放つ。攻撃スピードは少し遅いが、遠距離から攻撃できるほか、爆風の範囲が広く、多数の敵をまとめて撃墜できる。


近距離から遠距離まで対応したチャージ攻撃がそろう。チャージ攻撃4をメインに使おう。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃は、ビーム·サーベルでなぎ払う。ダッシュ攻撃1と2は攻撃範囲が狭く、敵を正面に捉えないと空振りしやすいので気をつけよう。ダッシュ攻撃3は攻撃範囲が広く、量産機の掃討に役立つ。しかし、スキが大きいので確実に当てること。ガードの固い対エース機戦など、ヒットさせにくい状況では、ダッシュ攻撃2で止めよう。


全体的に直線的な攻撃が多く、敵が自機の正面にいないとなかなかせん滅しづらい。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は、ビーム・サーベルによる連続攻撃。移動しながら攻撃するので、遠くの敵を巻き込める。与えるダメージも大きいので、対エース機戦でも有効だ。SP攻撃2は、宙返りをしつつハイパー・バズーカを放つ。カメラが大きく動くため、特定の敵に当てるのは難しい。対エース機戦ではなく量産機が密集している状況での使用がオススメだ。


SP攻撃3は左に移動しながら射撃する。動きが大きいので慣れが必要だが、高威力だ。

# Zガンダム




### MS DATA

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆HEIGHT：19.8m　◆WEIGHT：28.7t

エゥーゴとアナハイム社による「Z計画」で開発された可変MS。飛行形態のウェイブライダーへの変形が可能。大口径のハイパー・メガ・ランチャーはウェイブライダー時にも使用可能であり、加速性能と火力を両立させた機体として画期的であったが、高コストゆえに量産化は難しかった。

### 初登場ミッション

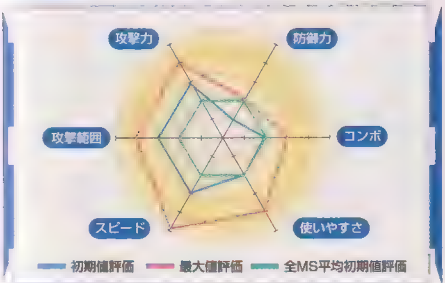
[illegible]　カミーユ編ミッション03、ジュドー編ミッション01

### MS出現条件

乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**
格闘の性能値はそれほど高くないが、射撃は高水準。使いやすい射撃武器もそろっており、遠距離から敵を撃墜できる。

**防御力 C**
防御と耐久力は低め。不用意に敵に接近すると危険だ。射撃武器の強さを生かし、遠距離から攻撃を仕掛けるといい。

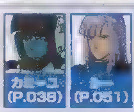
**攻撃範囲 A**
射撃武器の種類が豊富で遠距離から攻撃できる。通常攻撃の攻撃範囲は平均的だが、横方向への攻撃範囲が広いのが特徴だ。

**コンボ C**
通常攻撃とダッシュ攻撃は、攻撃範囲が広くつなぎやすいが、チャージ攻撃が使いにくい。SP攻撃をつなぐのにも慣れが必要。

**スピード S**
移動スピードが速いうえ、変形が可能なため機動力はトップクラス。攻撃スピードも速く、攻撃途中に反撃を受けにくい。

**使いやすさ A**
攻撃範囲とスピードに優れており使いやすい。コンボは慣れが必要だが、使いこなせば強力だ。防御力の低さが唯一の弱点。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 81 | 114 | 90 |
| [illegible] | 83 | 110 | 90 |
| [illegible] | 105 | 110 | 90 |
| [illegible] | 80 | 110 | 90 |
| [illegible] | 82 | 110 | 93 |
| [illegible] | 83 | 112 | 90 |
| [illegible] | 80 | 110 | 90 |
| [illegible] | 80 | 110 | 90 |
| [illegible] | 80 | 115 | 90 |
| [illegible] | 80 | 110 | 90 |
| [illegible] | 83 | 110 | 90 |
| [illegible] | 80 | 110 | 93 |
| [illegible] | 80 | 110 | 90 |
| [illegible] | 83 | 110 | 90 |
| [illegible] | 81 | 111 | 91 |
| [illegible] | 83 | 110 | 92 |
| [illegible] | 173 | 200 | 182 |

| パイロットの[illegible] | 耐久力 | 290▶670 | スラスター | 350▶830 | 移動スピード | C▶S | ターンスピード | C▶S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

カミーユが搭乗した場合のみ、耐久力の初期値が330になる。

## 基本戦術 攻撃スピードの速さで敵を圧倒できる

ダッシュスピードが速いだけではなく、ウェイブライダーにも変形可能で、機動力が非常に高い。対量産機戦では ● → ●、● → ● → ● → ● の攻撃パターンだと攻撃範囲が広く、まとめて撃墜できる。対エース機戦では、2段蹴りを放つ ● → ● → ● が使いやすい。なお、防御と耐久力が低いため、危ないときは変形してすばやく離脱するといいだろう。



機動力と射撃に優れており、遠距離からでも量産機を撃墜できる、優れた機体だ。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

通常攻撃1～3は、ビーム・サーベルによるなぎ払い。攻撃範囲こそ平均的だが攻撃スピードが速く、反撃を受けにくい。通常攻撃1と3は自機の左側に対して攻撃範囲が広く、通常攻撃2は右側に広い。ただし、それぞれ逆側が空振りしやすいので、敵の位置に注意すること。

通常攻撃4は、前方に小さくステップしてビーム・サーベルをなぎ払う。通常攻撃1～3に比べて攻撃タイミングは遅いが攻撃範囲が広く、多数の量産機に攻撃できる。ただし、攻撃後のスキが大きく、空振りやガードされると反撃を受けやすいので、攻撃が届きそうにない場合はチャージ攻撃につなごう。

MSレベルが6になると通常攻撃4から通常攻撃1にループできるが、攻撃スピードが速いので、ほかのMSよりはるかに攻撃をつなぎやすい。



全体的に攻撃スピードが速いので、反撃をほとんど受けることなく敵を撃墜できる。



MSレベルが6以上なら、ループで通常攻撃を繰り返しているだけでも非常に強力だ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1と2は射撃を行う。とくにチャージ攻撃2は、攻撃範囲が広く多数の量産機を撃墜するのに適している。2段蹴りで攻撃するチャージ攻撃3は、ガードくずし効果があるため対エース機戦で役立つ。チャージ攻撃4は、攻撃範囲の広いなぎ払いで、量産機に囲まれた状況で使えばいっきにせん滅できる。攻撃スピードがやや遅いので反撃に注意。



多数の量産機がいるならチャージ攻撃2。遠距離からまとめて撃墜できるので強力だ。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2は、ビーム・サーベルによるなぎ払い。攻撃範囲が非常に広く、あらゆる場面で使える。SP攻撃につなぐ場合は、ダッシュ攻撃2からつなごう。ダッシュ攻撃3は、ビーム・サーベル→ビーム・ライフルをセットで繰り出すため、横方向の攻撃範囲は狭いものの、正面への攻撃範囲は非常に広く、頼りになる。



量産機が正面に並んでいる状況でダッシュ攻撃3を使えば、敵をまとめて掃討できる。

## SP攻撃解説

SP攻撃1はビーム・ライフルの連続射撃。SP攻撃2はビーム・サーベルを投げ飛ばしたあと、射撃しながら移動する。投げたビーム・サーベルが戻ってくるときにも、敵にダメージを与えられるのが特徴だ。SP攻撃3はウェイブライダーに変形して突進攻撃をする。与えるダメージは高いが、移動スピードが速く当てにくい。敵を正面に捉えてから使おう。



SP攻撃3は高い攻撃力が魅力だが、自機の横に敵がずれると、当てるのは難しい。

MSN-00100 HYAKU-SHIKI

# 百式



**MS DATA**

**◆登場作品：機動戦士Zガンダム**
**◆HEIGHT：18.5m　◆WEIGHT：31.5t**

金色の外装が特徴的な、エゥーゴの試作モビルスーツ。アナハイム・エレクトロニクスとエゥーゴの共同開発により製作され、クワトロ・バジーナ搭乗機として配備された。大口径のメガ・バズーカ・ランチャーをはじめ、充実した射撃武器がそろったポテンシャルの高い機体に仕上がっている。

**初登場ミッション**

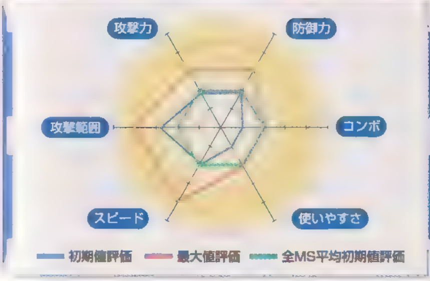
シャア編ミッション02

**MS出現条件**

シャア編ミッション01をクリア

# 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 C**
攻撃力自体は平均以上だが、格闘武器の攻撃時の動きがやや独特で、狙いをつけにくい。反面、射撃武器は使い勝手がいい。

**防御力 B**
防御の性能値が低く、対エース機戦では大ダメージを受けやすい。一撃離脱の戦法か、ガードを固めて攻撃のスキを狙おう。

**攻撃範囲 A**
移動しながら攻撃を仕掛けるため、攻撃範囲の狭さは気にならない。SP攻撃2など、攻撃範囲の広い攻撃も持つ。

**コンボ D**
攻撃時に移動しすぎるため、ほとんどの連携で敵を捕捉し続けられない。唯一当てやすいSP攻撃3を連携に組み込もう。

**スピード A**
移動、攻撃スピードともにトップクラス。スラスター性能にのみ不満が残るが、移動の多いミッションでも問題なく戦える。

**使いやすさ D**
ほかのMSとは攻撃時の動作が大きく異なるため、最初は使いにくい。攻撃もつなぎにくく、対エース機戦では苦戦しやすい。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット



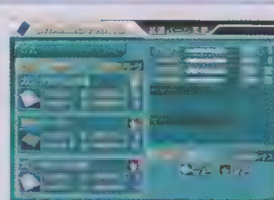

# パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 93 | 100 | 82 |
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 93 | 102 | 80 |
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 91 | 101 | 81 |
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 92 | 100 | 81 |
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 95 | 100 | 80 |
| [illegible] | 90 | 100 | 80 |
| [illegible] | 90 | 103 | 82 |
| [illegible] | 90 | 100 | 85 |
| [illegible] | 90 | 100 | 83 |
| [illegible] | 90 | 102 | 81 |
| [illegible] | 93 | 100 | 80 |
| [illegible] | 184 | 190 | 170 |

| [illegible] | [illegible] | 340▶700 | [illegible] | 350▶820 | [illegible] | D▶A | [illegible] | D▶A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

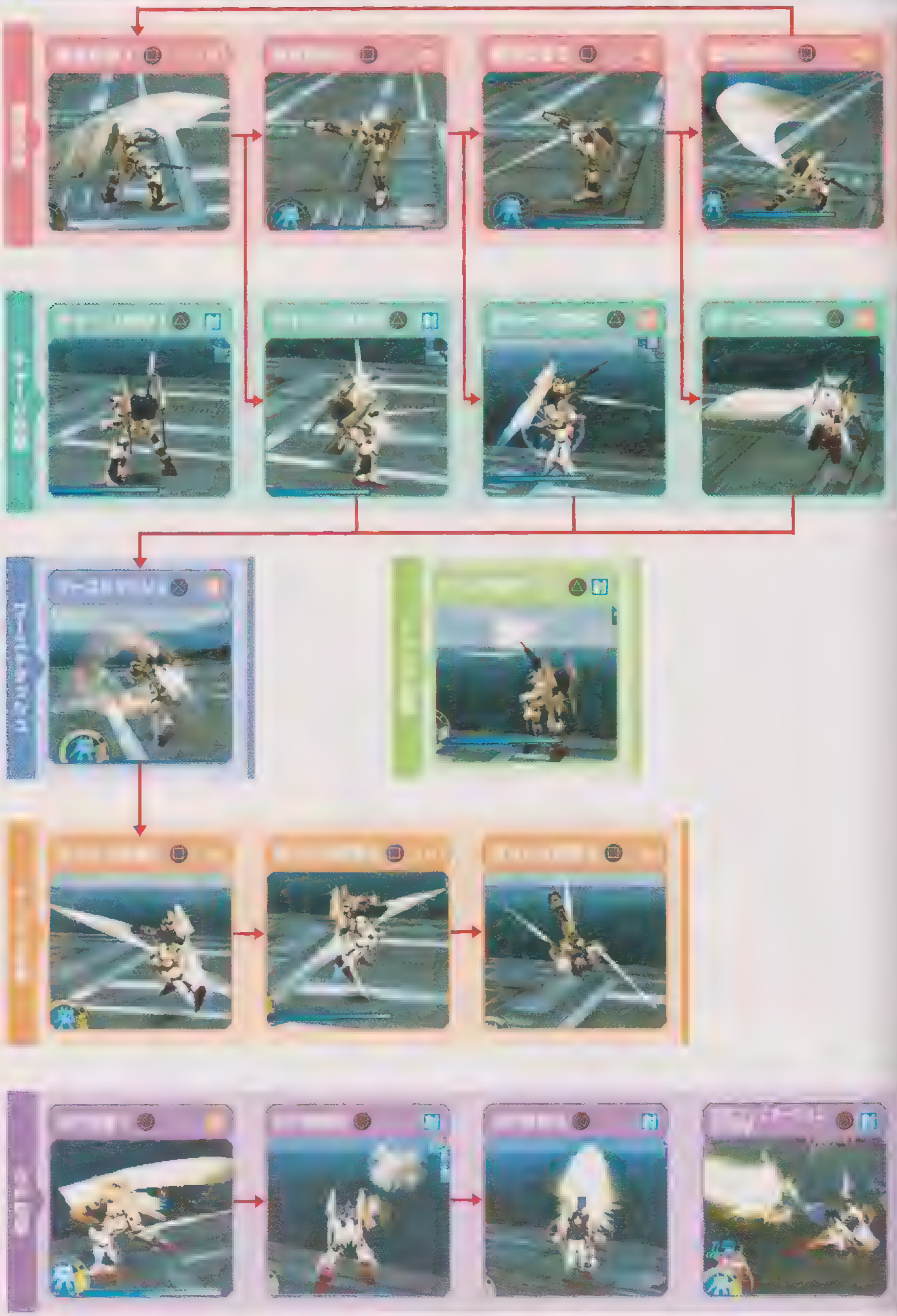
## 基本戦術 移動スピードの速さで敵を翻弄していこう

格闘武器の攻撃スピードが非常に速いが、チャージ攻撃の途中で大きくジャンプするなど、攻撃にクセがあり、対エース機戦は苦手。量産機を相手にするなら攻撃範囲がもっとも広い ● → ● → ● → ● の攻撃パターンをメインに戦いたい。対エース機戦では機動力を生かして敵の背後をとり ● → ● → ● を繰り返せば、敵をダウンさせずにダメージを与え続けられる。



防御の低さは装備パーツで補う。「ガンダリウム合金」や「追加アーマー」を装備しよう。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

通常攻撃はビーム・サーベルでのなぎ払いとキックによる連続攻撃。ほかのMSに比べて動きが独特なので、使い込んで早めに慣れてしまおう。通常攻撃1～3はスキも少なく反撃を受けにくいが、通常攻撃4は反撃を受けやすく、攻撃自体もヒットさせにくい。通常攻撃3からチャージ攻撃4に派生させるといいだろう。MSレベルが6になり、通常攻撃4から1にループできるようになれば、使い勝手はよくなる。また、通常攻撃1と2は前進しながら攻撃するので、敵を追いながらダメージを与えられる。コンボ数を稼ぐのであれば、通常攻撃3で止めて再び通常攻撃1につなぐ連携が効果的だ。

なお、通常攻撃を出すタイミングは速いので、相手の攻撃を見てから●ボタンを押し、強引につばぜり合いに持ち込みやすい。



通常攻撃3のキックは攻撃スピードは非常に速いものの、攻撃範囲が非常に狭い。



通常攻撃4は攻撃動作が大きい。通常攻撃のループが可能になるまでは使いにくい。

## チャージ攻撃解説

前方にビーム攻撃を行うチャージ攻撃1は、射程が長く使いやすい。チャージ攻撃2は斜め上に向かって貫通するビームを放つが、射出角度が高く、敵と密着していないとヒットしない。チャージ攻撃3は蹴り上げからジャンプ→急降下キックという変則的な攻撃で、急降下キックにガードくずし効果があるが、距離が近いと敵を飛び越してしまう。



チャージ攻撃4は攻撃スピードは遅いが、突進しながら多数の敵を蹴散らせる。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2は左右へビーム・サーベルをなぎ払い、ダッシュ攻撃3は蹴り上げる。攻撃スピードが速く、敵を正面に捉えていれば連続ヒットさせやすいのが特徴だ。ただし、攻撃範囲は非常に狭いので、正確な機体操作を要求される。なお、すべてのダッシュ攻撃の途中からチャージ攻撃1に派生できるので、攻撃のスキを小さくする手段として覚えておこう。



ダメージより安全性を優先する場合、ダッシュ攻撃2からチャージ攻撃1につなげよう。

## SP攻撃解説

SP攻撃1はビームサーベルを使っての左右連続斬り。単発で出すと6回の左右斬りのあと、飛び上がってビームサーベルを振り下ろす。SP攻撃2は4回続けて斬りつけたあとに、クレイ・バズーカを4発発射する。SP攻撃3は破壊力の大きいメガ・バズーカ・ランチャーを発射。SP攻撃2と3は発射角度を調整できるので、敵を捉えるように操作しよう。



SP攻撃3は大ダメージを見込める。「ヒートアップ」のスキルがあれば、より強力だ。

# ジ・O



| MS DATA |
| --- |

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆HEIGHT：24.8m　◆WEIGHT：57.3t

パイロットの思考を感知して機体制御に反映させるサイコミュシステムが組み込まれ、シロッコが持つ高い空間認知能力を生かす設計がなされている。ビーム・ライフルを装備しているほか、隠し腕による四刀流のビーム・ソードの攻撃も可能。全身に装備されたバーニアにより機動力も高い。

### 初登場ミッション

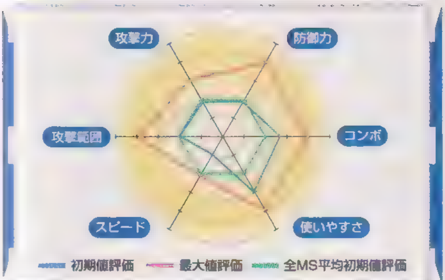
シロッコ編ミッション01

### MS出現条件

カミーユ編をクリア

## 機体性能

### ◆機体性能バランスグラフ




### ◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**
1発の攻撃力は低いが、安定してコンボのつながる通常攻撃に加え、ヒットさせやすいチャージ攻撃もあり、総合的には高い。

**防御力 A**
総合的な防御の性能値はトップクラス。移動スピードの遅さから攻撃を受けやすいため、強化パーツで補うとより万全だ。

**攻撃範囲 B**
攻撃範囲は広く、隠し腕を使った攻撃で多数の敵を巻き込める。SP攻撃に広範囲を狙える射撃があるのも魅力だ。

**コンボ B**
攻撃スピード自体は遅いものの、攻撃回数が多いためコンボ数を稼ぐのは難しくない。ダッシュ攻撃をからめるとより効率的だ。

**スピード D**
移動スピードはさすがに遅く、特定のフィールドに急行するのは苦手。スラスター性能がかなり高いため、ダッシュを多用したい。

**使いやすさ A**
防御の性能値の高さもあり、敵に集中攻撃されてもある程度耐えられる。長くコンボをつなぐことも可能で、優秀な機体だ。

### ◆初期搭乗パイロット



シロッコ
(P.039)

### ◆ベストマッチパイロット



アムロ (P.036)　ハマーン (P.040)　ジェリド (P.048)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 92 | 100 | 93 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 92 | 101 | 92 |
| [illegible] | 90 | 103 | 90 |
| [illegible] | 92 | 100 | 91 |
| [illegible] | 93 | 100 | 90 |
| [illegible] | 95 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 103 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 93 | 100 | 90 |
| [illegible] | 92 | 102 | 91 |
| [illegible] | 92 | 100 | 93 |
| [illegible] | 181 | 192 | 181 |

| [illegible] | [illegible] | 390▶750 | スラスター | 550▶1000 | 移動スピード | E▶B | [illegible] | E▶B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

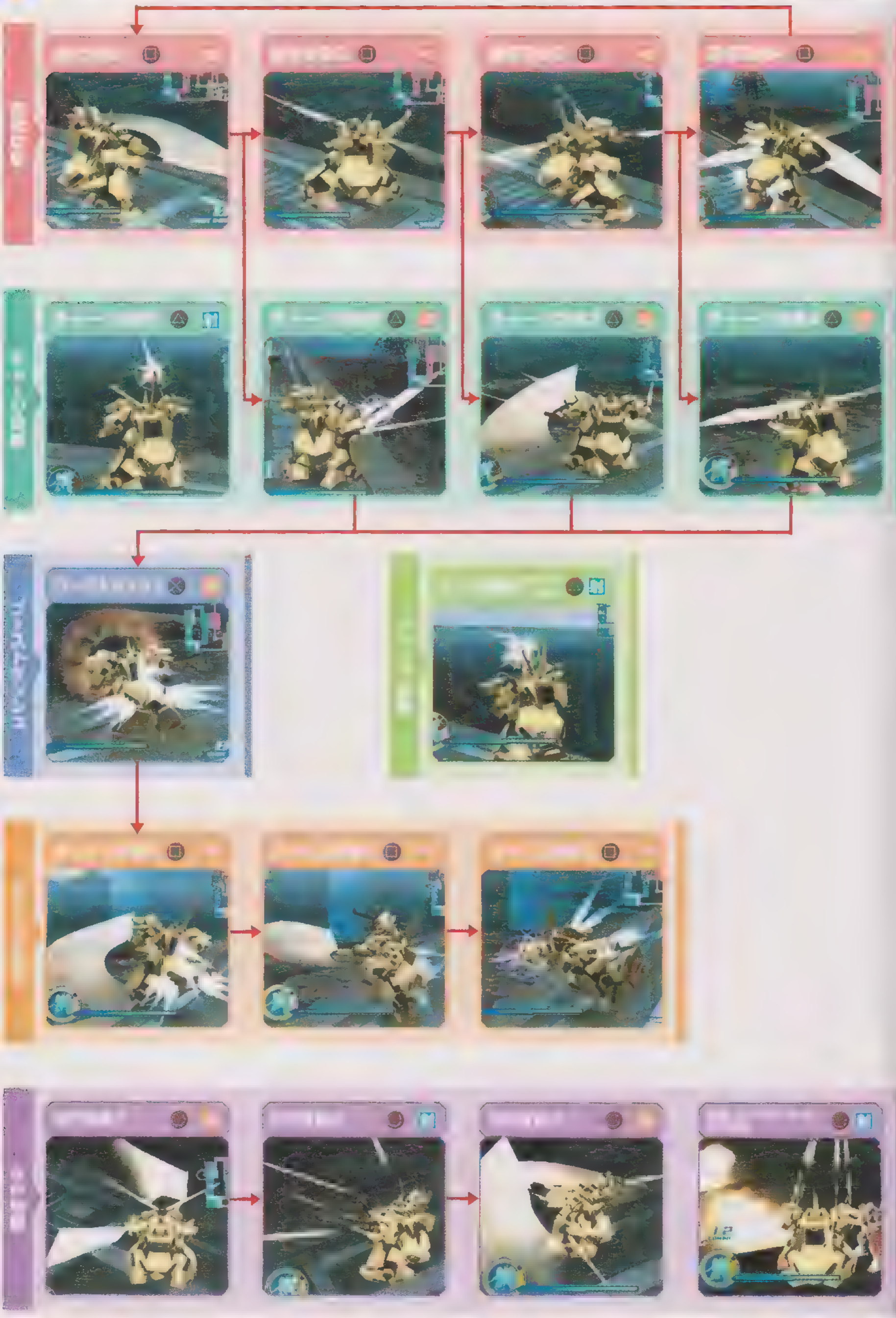
## 基本戦術　隠し腕を使った手数の多さが魅力

4本ものビーム・ソードを使った攻撃は、離れた敵には届かないものの広範囲の敵を巻き込めるため、量産機には無類の強さを誇る。踏み込んで攻撃する●→●→●や、攻撃範囲の広い●→●→●→●の攻撃パターンを中心に使うといい。ブーストダッシュは機体の大きさもあり敵に当てやすいので、チャージ攻撃から積極的につなぎたい。



ブーストダッシュからのダッシュ攻撃も相手を捉えやすく、コンボにつなぎやすい。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

通常攻撃1～3は、ビーム・サーベルのなぎ払いを繰り返し、通常攻撃4では両腕と隠し腕での攻撃に変化する。通常攻撃3は少し前進しながら、通常攻撃4は前方へ踏み込んで攻撃するのが特徴だ。ただし、通常攻撃4のみ攻撃スピードが遅い。

より大きなダメージを与えたいなら、通常攻撃3からチャージ攻撃に派生させて攻撃をつなごう。通常攻撃1～3のみをひたすら繰り返す連携も強力で、エース機以外の守備隊長機であれば、敵をダウンさせずに連続ヒットさせられるので、効率よくダメージを与えられる。

また、MSレベルが10になって通常攻撃1～4を3回までループさせられるようになったら、3ループ目の最後をチャージ攻撃4につなげれば、攻撃力と攻撃範囲にすぐれた強力な連携として多用できる。



通常攻撃4は攻撃範囲は広いが、攻撃スピードが遅い。量産機相手に使おう。



通常攻撃3からは、攻撃スピードが速く、攻撃範囲も広いチャージ攻撃4に連携したい。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1は前方へのビーム・ライフル攻撃。チャージ攻撃2はキック→右隠し腕での攻撃という連携。ガードをくずす効果があるので、対エース機戦で多用しよう。チャージ攻撃3は前進しながらビーム・ソードで前方を広範囲に斬り裂き、ヒットさせやすい。チャージ攻撃4は斬り上げ→なぎ払いの連携で、量産機相手に役立つ。



敵の反撃を受けたくない場合は、攻撃スピードの速いチャージ攻撃2を中心に使おう。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2は隠し腕での攻撃、3は両腕でパンチを繰り出す。いずれも大きく前進しながら攻撃し、攻撃範囲も広いため、敵をかなり捕捉しやすい。チャージ攻撃→ブーストダッシュ→ダッシュ攻撃がつなぎやすく強力だ。ブーストダッシュを出したら、最後のダッシュ攻撃3まで出して大ダメージを与えていこう。



ダッシュ攻撃3の両腕攻撃はガードくずしの効果があるので、対エース機戦で使おう。

## SP攻撃解説

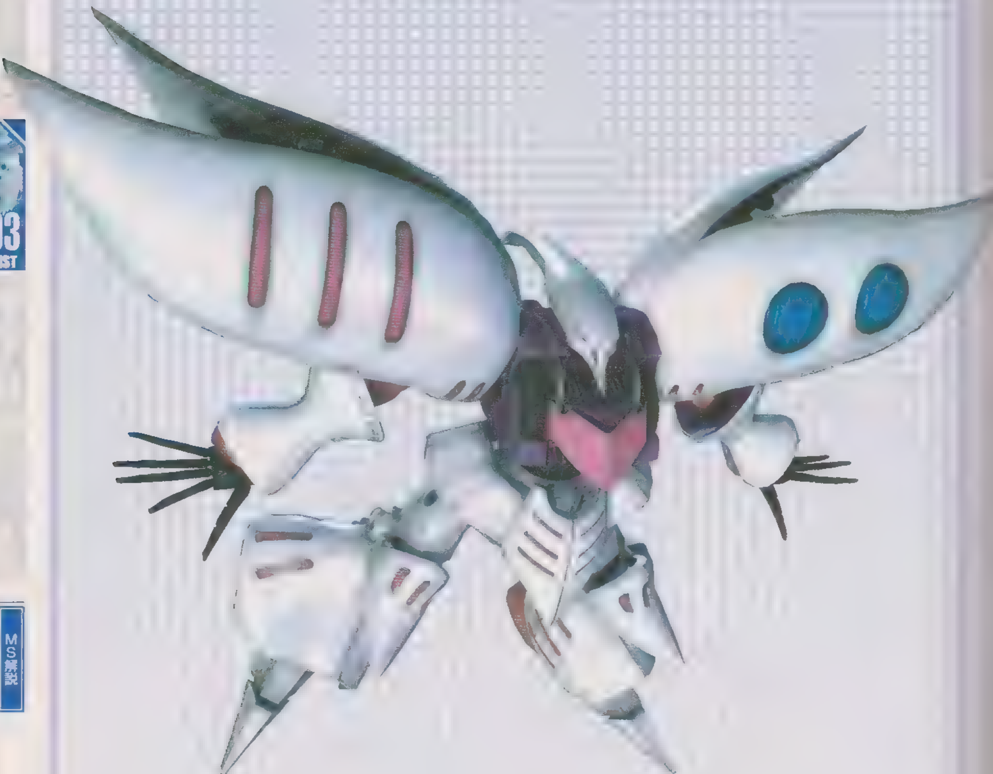
SP攻撃1はビーム・ソード4本を使っての乱れ斬りだ。ゆっくりではあるが攻撃中に移動できるので、敵を追うように動くといい。SP攻撃2は両腕と隠し腕でビーム・ライフルを広範囲に連射。SP攻撃3はチャージ攻撃4に似た動作でのビーム・ソード攻撃を出す。攻撃時間は短いものの、最後まで敵を捉えやすく扱いやすい。



強化パーツで格闘の性能値を強化しているときは、乱れ斬りを出すSP攻撃1を多用しよう。

AMX-004 QUBELEY

# キュベレイ





**MS DATA**

◆登場作品：機動戦士Zガンダム
◆HEIGHT：18.4m　◆WEIGHT：35.2t

　小惑星基地アクシズで設計、開発されたニュータイプ専用の試作型MS。遠隔操作で攻撃できる「ファンネル」を数多く搭載している。腕部にビーム・ガンとしても使えるビーム・サーベルを収納しており、近接戦闘も可能。両肩のバインダーには大型のスラスターが内蔵され、高い機動力を誇る。

**初登場ミッション**

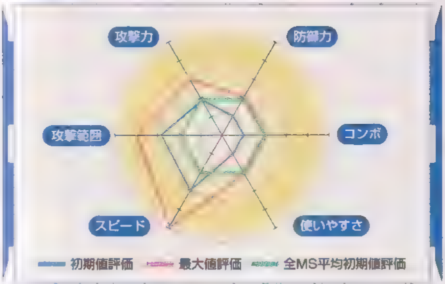
| | |
|---|---|
| [illegible] | ハマーン編ミッション01 |

**MS出現条件**

| | |
|---|---|
| [illegible] | ジュドー編をクリア |

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**
格闘の性能値が低く、攻撃時の動作も変則的。ただし、射撃の性能値は非常に高く、ファンネルの性能を十分に生かせる。

**防御力 C**
耐久力はそれなりにアップするが、防御の性能値に難がある。敵の攻撃のスキを確実についていく戦い方が必要になる。

**攻撃範囲 A**
攻撃範囲は平均的だが、移動しつつ攻撃するため、攻撃範囲は狭く感じられない。離れた敵に届く射撃武器も充実している。

**コンボ C**
チャージ攻撃、SP攻撃ともに連携がつながりにくいため、コンボは期待できない。しかし、コンボを狙わなくても十分に強い。

**スピード S**
移動スピード、攻撃スピードともにトップクラスの性能を誇る。可変MSにも劣らない高速移動が可能で、スラスター性能も優秀。

**使いやすさ C**
機動力や攻撃範囲に優れており、量産機相手なら非常に楽。ただし、攻撃力が低いため、対エース機戦で苦戦を強いられる。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) 78–83 | 射撃(SHOT) 108–113 | 防御(DEFENSE) 78–83 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 80 | 113 | 80 |
| [illegible] | 82 | 110 | 83 |
| [illegible] | 83 | 111 | 81 |
| [illegible] | 81 | 113 | 81 |
| [illegible] | 82 | 110 | 83 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 82 | 110 | 81 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 83 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 83 |
| [illegible] | 82 | 111 | 81 |
| [illegible] | 82 | 110 | 83 |
| [illegible] | 83 | 110 | 80 |
| [illegible] | 174 | 200 | 171 |

| [illegible] | [illegible] | 340▶710 | [illegible] | 450▶910 | [illegible] | C▶S | [illegible] | C▶S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 強力なファンネルをメインに攻撃を組み立てよう

キュベレイは射撃武器が強力なので、「スナイパー」「精密射撃」のスキルを装備しているパイロットなら攻撃力が向上する。量産機を相手にする場合は ● → ● → ● → ● の攻撃パターンがベスト。自機の全周囲をカバーできるので、量産機をまとめて倒すのに最適だ。エース機との戦いではガードしながら後退し、チャージ攻撃1を連射するといい。



耐久力が減るとSPゲージがたまりやすくなるので、ガードしつつSP攻撃1を狙おう。

## 攻撃パターン



※1：搭乗パイロットが「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルを装備している場合の攻撃。それらのスキルを装備していない場合の攻撃はP.120を参照。

## 通常攻撃解説

通常攻撃1と2はビーム・サーベルを横方向へなぎ払い、通常攻撃3と4は両手を使って縦方向へビーム・サーベルを振り下ろす。すべて前進しながら攻撃するため、前方への攻撃範囲が広い。ただし、通常攻撃4は攻撃スピードがやや遅く、スキも大きいので、通常攻撃のループが可能になるまで、エース機への使用は控えよう。

全体的に攻撃スピードは速いものの、チャージ攻撃やSP攻撃に連携させると、コンボが途切れてしまうことが多い。量産機が相手なら、通常攻撃のみをつなげて倒そう。通常攻撃3で止めて再び通常攻撃1を出し、攻撃を続ける手もある。

通常攻撃から派生させるなら、量産機相手には通常攻撃3からチャージ攻撃4へ、対エース機戦では通常攻撃2からチャージ攻撃3へつなぐといい。



攻撃スピードはとても速い。エース機相手でも通常攻撃3までの繰り返しで倒せる。



通常攻撃4は敵との距離が近いと相手を飛び越してしまうため、敵から離れて出そう。

## チャージ攻撃解説

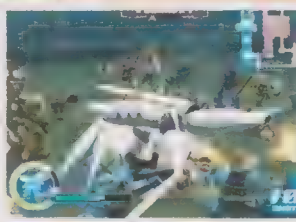
チャージ攻撃1は腕部のビーム・ガンを使っての射撃攻撃。遠距離まで届くため使いやすい。チャージ攻撃2は回転しながら上昇する近接攻撃で、自機の全周囲が攻撃範囲になるが、出した直後でないとブーストダッシュへと派生できないので注意。チャージ攻撃3はガードくずし効果のあるビーム攻撃を出すので、対エース機戦で効果的だ。



チャージ攻撃4は複数のファンネルで周囲を攻撃。量産機相手に絶大な効果を発揮する。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2で指先の刺突を出し、ダッシュ攻撃3でビーム・サーベルをなぎ払う。横への攻撃範囲が狭いので、多くの敵を巻き込んで攻撃するのには向いていないが、ブーストダッシュからの追加ダメージを与える手段として有効だ。チャージ攻撃を出した時点で自機の方向を敵側に調整し、そこからブーストダッシュ→ダッシュ攻撃とつなげよう。



ダッシュ攻撃3がヒットしたときのみチャージ攻撃1がつながり、スキを小さくできる。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は前方にファンネルを飛ばし、連続ヒットするオールレンジ攻撃を放ったあとに斬り込む。SP攻撃2は前方宙返り斬りを4回繰り返すが、攻撃時の動作が大きく、連続ヒットさせるのは難しい。SP攻撃3は機体の周囲にファンネルを配置し、ビームを放ちながら突進する。最後までヒットさせるのは難しいので、SP攻撃1をメインに使いたい。



ファンネルでの連続攻撃によりSPゲージはすぐに回復するので、SP攻撃1を多用できる。

# ZZガンダム




**MS DATA**

◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ
◆HEIGHT：19.86m　◆WEIGHT：32.7 t

アナハイム社が開発した第4世代の重MS。Gフォートレスへの可変機能、ハイ・メガ・キャノンやダブル・ビーム・ライフル、ハイパー・ビーム・サーベルといった高火力の武装を備える。また、簡易サイコミュといえるバイオセンサーを内蔵し、パイロットの操作への反応速度も優れている。

**初登場ミッション**

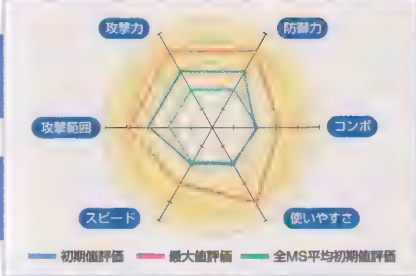
ジュドー編ミッション02

**MS出現条件**

ジュドー編ミッション01をクリア

## 機体性能

### ◆機体性能バランスグラフ




### ◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 A**
格闘の性能値は高く、格闘武器も優秀。射撃武器も高威力なので、あらゆる局面で圧倒的なパワーを発揮できる機体だ。

**防御力 A**
防御、耐久力ともにトップクラスの性能を誇る。エース機に囲まれたとしても、簡単に撃墜されることはないだろう。

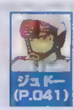
**攻撃範囲 A**
ほかのMSと比較して少し長めのハイパー・ビーム・サーベルが魅力。射撃武器やSP攻撃も遠くまで届くため、死角がない。

**コンボ C**
通常攻撃、チャージ攻撃ともに攻撃スピードが非常に遅く、コンボをつなぐのは難しい。唯一、SP攻撃はコンボがつながりやすい。

**スピード C**
攻撃、移動スピードともに最低クラス。ただし、Gフォートレスへ変形すると、フィールド移動は非常にスムーズになる。

**使いやすさ A**
スピードの遅さが対エース機戦で響くこともあるが、攻撃と防御に優れたMSだ。格闘の能力値が高いパイロットを乗せよう。

### ◆初期搭乗パイロット


ジュドー (P.041)

### ◆ベストマッチパイロット


シャア (P.037) ジュドー (P.041) [illegible]ド (P.048)

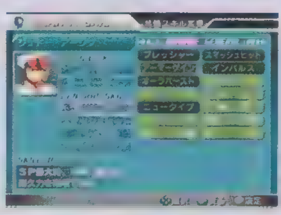
## パイロット別MS性能値

| [illegible] | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 92 | 103 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 92 | 103 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 91 | 101 | 91 |
| [illegible] | 113 | 100 | 92 |
| [illegible] | 90 | 100 | 93 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 91 | 101 | 91 |
| [illegible] | 93 | 100 | 90 |
| [illegible] | 93 | 100 | 92 |
| [illegible] | 92 | 100 | 91 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 93 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 100 | 90 |
| [illegible] | 90 | 105 | 90 |
| [illegible] | 180 | 190 | 195 |

| [illegible] | 耐久力 | 440▶790 | ブースター | 450▶900 | 格闘スピード | E▶B | ダッシュスピード | E▶C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 攻撃範囲の広いハイパー・ビーム・サーベルで敵をなぎ払おう

攻撃範囲が広く、武器の先端をヒットさせるように攻撃すれば、反撃を受けずに敵を撃墜できる。●→●→●→●や、●→●→●→●→●の攻撃パターンを中心に多数の敵を巻き込むようにダメージを与えよう。エース機相手には ●→●→●からブーストダッシュ→ダッシュ攻撃へとつなぎ、コンボ数を稼ぐといい。SP攻撃につなげば、さらに効果的だ。



スキル「アーマーゲイン」を持つジュドーが乗れば耐久力の回復が速くなり、無敵の存在に。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

ほかのMSに比べて長いハイパー・ビーム・サーベルを振るうので、攻撃範囲が広い。ただし、通常攻撃4を始め、全体的に攻撃スピードが遅く、敵の反撃で攻撃動作を止められることが多い。そのため、敵の攻撃範囲外からハイパー・ビーム・サーベルが当たるように、早めに攻撃を繰り出すのが基本だ。

また、量産機にはコンボがつながるものの、エース機相手では攻撃スピードの遅さから、空中回避で逃れられやすい。途中でSP攻撃などに連携し、空中に逃げた相手にダメージを与えよう。

また、攻撃範囲ではチャージ攻撃4に劣るもののスキは小さいので、通常攻撃をループできるようになったら、下手にチャージ攻撃には派生させず、通常攻撃1～4を続けてループしたほうが強い。量産機相手には通常攻撃のみで十分に対処できる。



ゲームの難易度がHARDになっていると、量産機の射撃で攻撃を中断させられることも多い。



広い攻撃範囲をさらに生かすため、スキル「ロングレンジ」を選択しておくと効果的だ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃2はバックパックのビーム・キャノンから射撃。ガードくずし効果があるのでガードを固めるエース機に有効だ。チャージ攻撃3はハイパー・ビーム・サーベルの突きで敵を吹き飛ばし、ミサイルランチャーを放つ。チャージ攻撃4は右方向に攻撃範囲の広いなぎ払いを出す。威力は絶大だが攻撃スピードが遅いため、量産機相手に使おう。



チャージ攻撃3はハイパー・ビーム・サーベルの突きがヒットしないとミサイルが当たらない。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1～3はどれもハイパー・ビーム・サーベルを大きく横になぎ払うため、攻撃範囲が格段に広い。正面方向の敵を巻き込むように攻撃するのでヒットさせやすく、攻撃スピードもかなり速い。ブーストダッシュから派生させれば追加ダメージを狙えるだろう。ダッシュ攻撃3を当てたら、すぐにチャージ攻撃1を出し、さらなる追撃を狙いたい。



どのダッシュ攻撃も攻撃スピードが速く、ヒットさせやすい。敵陣にダッシュで移動したときに出そう。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は両手で斬りかかってから頭部のハイ・メガ・キャノンを発射する。SP攻撃2はミサイルランチャーでの射撃。ハイ・メガ・キャノンを正面でヒットさせないとミサイルが当たらないので位置に注意しよう。SP攻撃3では特大のハイ・メガ・キャノンを発射する。攻撃力、攻撃範囲ともに絶大なので、対エース機戦での切り札にしよう。



ダッシュ攻撃3を敵の正面からヒットさせてSP攻撃1に連携すれば、SP攻撃3までつながる。

GF13-017NJⅡ GOD GUNDAM

# ゴッドガンダム



**MS DATA**

◆登場作品：機動武闘伝Gガンダム
◆HEIGHT：16.6m　◆WEIGHT：7.5t

ドモンの搭乗機、シャイニングガンダムの後継機として、レイン・ミカムラ博士が開発したモビルファイター。ファイターの動きをそのまま伝えるモビルトレースシステムを搭載し、ドモンの武術を機体を通じて繰り出せる。また、ドモンの精神状態に応じて、強力なハイパーモードが発動する。

**初登場ミッション**

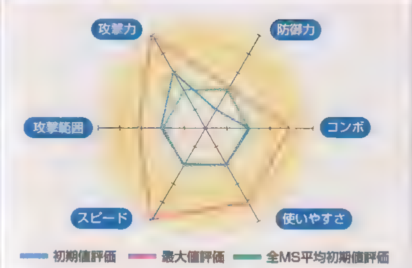
| | |
|---|---|
| オリジナルモード | ドモン編ミッション01 |

**MS出現条件**

乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 S**
他の追随を許さない圧倒的な攻撃力に加え、つなぎやすい連続攻撃が心強い。エース機を一瞬で撃墜することもある。

**防御力 C**
防御の性能値はかなり低い。強化パーツで補っておかないと、複数のエース機に囲まれた場合、かなり危険だ。

**攻撃範囲 C**
チャージ攻撃の攻撃範囲が広いものの、パンチとキックが主体なので、基本的には敵に近づいて戦わなくてはならない。

**コンボ A**
1回の攻撃で連続ヒットするものが多く、コンボは比較的つながりやすい。スキル「ヒートアップ」を装備して攻撃力を高めたい。

**スピード S**
攻撃スピード、移動スピードともに優秀。スラスター性能も高いのでダッシュを多用でき、フィールド間の移動も苦にならない。

**使いやすさ A**
攻撃範囲の狭さが弱点だが、それ以外はどの性能も優れている。移動スピードの速さを生かし、敵の懐にもぐりこんで攻撃しよう。

◆初期搭乗パイロット

ドモン (P.042)

◆ベストマッチパイロット

カミーユ (P.038)　ドモン (P.042)　東方不敗 (P.043)

## パイロット別MS性能値

| [illegible] | 格闘 (FIGHT) | 射撃 (SHOT) | 防御 (DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 110 | 73 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 110 | 73 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 110 | 73 | 102 |
| [illegible] | 110 | 70 | 105 |
| [illegible] | 113 | 70 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 105 |
| [illegible] | 110 | 70 | 103 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 111 | 72 | 102 |
| [illegible] | 110 | 75 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 103 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 110 | 70 | 100 |
| [illegible] | 200 | 161 | 174 |

| [illegible] | [illegible] | 340▶715 | スラスター | 550▶1000 | [illegible] | D▶A | [illegible] | D▶A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術　積極的に攻撃することが最大の防御となる

射撃武器の性能が低いので、格闘武器を中心に戦っていくのが基本だ。量産機を倒すときは全周囲を攻撃できる●→●→●→●を、エース機相手ではガードをくずしてから大ダメージを与えるために●→●→●→SP攻撃の攻撃パターンを使うと効果的だ。スキルに「明鏡止水」を装備すると、SP攻撃を多用できるため、より強力になる。



□→□→△が当たったら、そのままブーストダッシュからダッシュ攻撃を狙い、大ダメージを与えよう。

## 攻撃パターン



※1：格闘攻撃だが「スナイプ」のスキルが適用される。

## 通常攻撃解説

通常攻撃1と2ですばやいパンチを繰り出し、通常攻撃3と4でゴッドスラッシュから衝撃波を放つ。どの通常攻撃も攻撃範囲は非常に狭く、とくに通常攻撃1と2は、敵とほぼ密着していないとヒットしないので注意すること。通常攻撃4は衝撃波を打ち出す飛び道具で、敵を貫通して攻撃できるため、量産機相手には便利だ。

また、全体的に攻撃スピードが非常に速く、踏み込みながら攻撃するためコンボをつなぎやすい。ただし、この攻撃スピードのせいで、チャージ攻撃に派生するときに適当にボタンを連打すると、通常攻撃4まで出てしまう。攻撃をしっかり確認してからボタンを入力しよう。エース機の攻撃を見てから通常攻撃を出すことで、つばぜり合いに持ち込み攻撃力を高める戦法も狙いやすい。



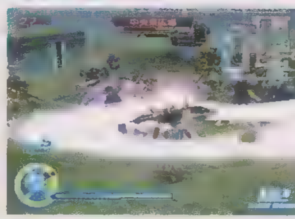
通常攻撃の攻撃範囲は非常に狭いが、攻撃力が高い。守備隊長機でもすぐに撃墜できる。



対エース機戦では密着し、距離が離れないように戦う。ゲージがあるならSP攻撃につなぐ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1はバルカンを発射するが、攻撃力は低く効果は薄い。チャージ攻撃2はすばやい連続蹴りを繰り出す。チャージ攻撃3はガードくずし効果のあるひじ打ちを繰り出し、敵にヒットしたときのみ追加攻撃の突きが発生する。チャージ攻撃4はゴッドスラッシュ・タイフーンで全周囲を攻撃し、量産機相手に非常に効果が高い。



チャージ攻撃4は攻撃範囲が広い。連続ヒット→ブーストダッシュへとつなごう。

## ダッシュ攻撃解説

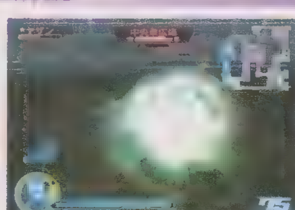
ダッシュ攻撃1と2で両手を振り下ろし、ダッシュ攻撃3で蹴り上げを繰り出す。どれも攻撃範囲が狭く、攻撃を当てるには敵の正面から密着して繰り出す必要がある。ブーストダッシュが遅いため、直前の攻撃から連携しても、うまくつながらないことが多い。エース機相手には無理に狙わず、量産機に囲まれたときの反撃手段として使っていこう。



ダッシュ攻撃3は攻撃が届く前にエース機に回避されることが多く、当てにくい。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は爆熱ゴッドフィンガーを放つ。敵のガードを無効化するため、正面に捉えていれば確実にダメージを与えられる。SP攻撃2の超級覇王電影弾は攻撃力が高く、ある程度自動で敵を追尾するため、非常に便利だ。SP攻撃3の石破天驚拳はエネルギー弾を正面に発射するが、地形に段差があるとヒットしにくい特性があるので注意しよう。



エース機にはSP攻撃2を使うのがベスト。SP攻撃3はフィールド制圧時に使うと効果的だ。

# マスターガンダム



## MS DATA

◆登場作品：機動武闘伝Gガンダム
◆HEIGHT：16.7m　◆WEIGHT：7.2t

　クーロンガンダムがDG細胞で変異したモビルファイター。後部のスラスターを展開した防御主体のノーマルモードと、背中に折りたたんだ攻撃主体のアタックモードの2種類の形態をとり、変幻自在に変化する帯状のビーム兵器、マスタークロスを操る。必殺技はエネルギーを掌(てのひら)に集中して放つダークネスフィンガー。

### 初登場ミッション

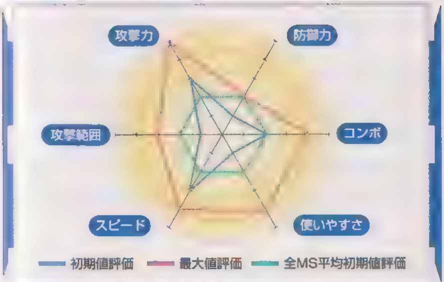
| | |
|---|---|
| オリジナルモード | 東方不敗編ミッション01 |

### MS出現条件

| | |
|---|---|
| オリジナルモード | ドモン編をクリア |

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 S**
格闘の性能値が高い。攻撃スピードが速いのでコンボをつなぎやすく、エース機相手でも接近してしまえば容易に撃墜できる。

**防御力 C**
防御、耐久力ともに低い。ただし、耐久力はMSレベルが上がればかなり向上する。敵の攻撃の回避を重視して立ち回ろう。

**攻撃範囲 B**
全体的に狭く、射撃武器もとぼしい。しかし、移動スピードで攻撃範囲をフォローできるため、ほかのMSに見劣りはしない。

**コンボ A**
移動スピードが速く、チャージ攻撃の攻撃回数が多いためコンボ数を稼ぎやすい。SP攻撃もコンボに使えるが、慣れが必要だ。

**スピード A**
スラスターの性能が低いためダッシュを多用できないが、移動スピードや攻撃スピードはトップクラスの性能を誇る。

**使いやすさ A**
攻撃面の性能は非常に高いが、防御面に弱点を抱える。機動力の高さを生かしたヒット&アウェイ戦法で戦うといい。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 110 | 80 | 80 |
| [illegible] | 113 | 80 | 82 |
| [illegible] | 110 | 80 | 80 |
| [illegible] | 110 | 80 | 85 |
| [illegible] | 110 | 83 | 80 |
| [illegible] | 110 | 83 | 82 |
| [illegible] | 110 | 80 | 83 |
| [illegible] | 115 | 80 | 80 |
| [illegible] | 110 | 80 | 83 |
| [illegible] | 115 | 80 | 80 |
| [illegible] | 110 | 80 | 80 |
| [illegible] | 110 | 80 | 83 |
| [illegible] | 110 | 80 | 83 |
| [illegible] | 110 | 83 | 82 |
| [illegible] | 110 | 80 | 80 |
| [illegible] | 110 | 80 | 80 |
| [illegible] | 200 | 173 | 172 |

| [illegible] | [illegible] | 390▶760 | スラスター | 350▶800 | [illegible] | C▶A | [illegible] | C▶A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 すばやく接近してチャージ攻撃を決めよう

攻撃力、攻撃スピードがともに優れており、接近戦では無類の強さを誇る。ただし、通常攻撃の攻撃範囲が狭いため、つねに一歩踏み込んで攻撃を出す必要がある。量産機を掃討するときはチャージ攻撃4を活用したい。エース機にはチャージ攻撃2や3をメインに使おう。防御が低いので、SP攻撃は敵に囲まれたときの回避手段に使うと効果的だ。



攻撃範囲は狭いものの機動力が高い。優れたダッシュ攻撃で接近して、敵を撃墜しよう。

## 攻撃パターン



※1：格闘攻撃だが「スナイプ」のスキルが適用される。　※2：ハイパーSP攻撃時の場合は2段攻撃になり、2段目は射になる。

## 通常攻撃解説

通常攻撃1～4は、パンチと蹴りによるすばやい攻撃が特徴だ。全体的に攻撃スピードが速く、攻撃途中に反撃を受ける危険は少ない。通常攻撃1～3は攻撃範囲が広く、自機の全周囲を攻撃できるため、量産機に囲まれた状況でもすぐに突破できる。その反面、攻撃が届く距離は短く、離れた位置にいる敵は攻撃できないため、敵に十分近寄ってから攻撃しないと空振りしてしまう。

踏み込んでパンチを放つ通常攻撃4は、正面方向への攻撃範囲が広い。通常攻撃1～3と比べるとスキが少しだけ大きいが、反撃を受けるほどではないので、どんどん多用していこう。また、MSレベルが6以上あれば通常攻撃1～4で敵に突っ込み、再び通常攻撃1にループして周囲の敵を攻撃するといった戦法が強力だ。エース機が相手でも活用できる。



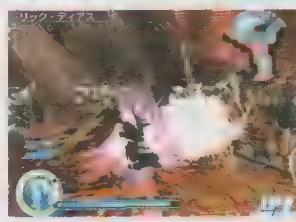
攻撃範囲は狭いが、攻撃スピードが非常に速い。必ず敵に接近してから攻撃しよう。



通常攻撃4は離れた位置に攻撃が届く。ここから通常攻撃1やSP攻撃に連携しよう。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1は、ダッシュ攻撃3がヒットしたあとのスキを軽減するのに使える。連続蹴りを放つチャージ攻撃2はガードくずし能力が高いので、対エース機戦で使おう。チャージ攻撃3は無数の打撃による攻撃で、攻撃範囲は正面のみだが攻撃力が高い。チャージ攻撃4は、前方の広範囲に十二王方牌大車併を放つ。量産機の掃討に便利な攻撃だ。




量産機相手にはチャージ攻撃4。繰り返し使えば、すばやく掃討できる。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1～3は、マスタークロスを振り回し、ジャンプキックで決める。ダッシュ攻撃1と2の攻撃範囲が広いので、敵の密集したところに攻め込むときに有効だ。ダッシュ攻撃1～3で斬り込み、残った敵を通常攻撃で掃討しよう。なお、ダッシュ攻撃3は攻撃範囲が狭いが、離れた敵にも届く。敵を巻き込みにくいが、コンボの最後に出せば最適だ。



ダッシュ攻撃1と2の攻撃範囲が広いので、量産機を掃討する以外にコンボでも使える。

## SP攻撃解説

SP攻撃1はダークネスフィンガーで攻撃する。突進力があり、近距離で使うと敵を突き抜けてしまってうまくヒットしないので、必ず距離を離そう。SP攻撃2は連続ヒットする突進攻撃で、方向転換すれば複数の敵に攻撃可能だ。SP攻撃3は石破天驚拳を放つ。遠距離から攻撃できるうえ攻撃範囲が広く、対量産機、対エース機戦のどちらでも活用できる。



SP攻撃1は敵から少し離れた位置で出そう。SP攻撃3までヒットすれば大ダメージだ。

# ウィングガンダムゼロ


ネオバード形態




**MS DATA**

◆登場作品：新機動戦記ガンダムW
◆HEIGHT：16.7m　◆WEIGHT：8.0t

MSの原型ともいえるトールギスを開発した5人の科学者が、高性能のみを追求し設計した。ネオバード形態に可変できる。勝利するためにとるべき行動をパイロットに見せるゼロシステムを搭載する。主武装のツインバスターライフルは、コロニーを一撃で破壊する攻撃力を秘めている。

**初登場ミッション**

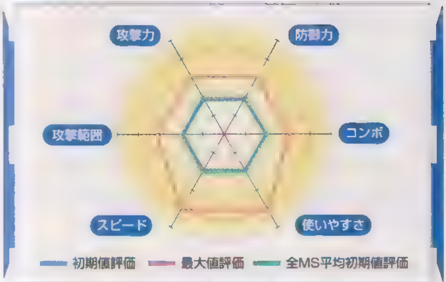
オリジナルモード　ヒイロ編ミッション01

**MS出現条件**

乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**
通常攻撃の攻撃力が低く、ダメージを与える手段にとぼしい。反面、チャージ攻撃やSP攻撃の攻撃力は非常に高い。

**防御力 B**
防御の初期値が低く、対エース機戦は苦戦を強いられる。しかし、防御の上昇率が高く、レベル10になれば強固な機体になる。

**攻撃範囲 B**
通常攻撃は横への攻撃範囲が広く優秀。チャージ攻撃とSP攻撃は射撃攻撃がメインなので、離れた敵に攻撃が可能だ。

**コンボ B**
通常攻撃とSP攻撃は非常に攻撃をつなぎやすい。とくに、SP攻撃はヒット数も多く、コンボ数稼ぎに活用できる。

**スピード A**
移動スピードは平均的だが、スラスターの性能が高く、ダッシュを多用できる。また、変形できるため機動力は高い。

**使いやすさ A**
ほとんどの性能が平均を上回るため、非常に使いやすい。弱点の防御もMSレベルが上がれば向上するため、強力な機体だ。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 83 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 81 | 114 | 80 |
| [illegible] | 80 | 112 | 81 |
| [illegible] | 82 | 113 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 85 | 110 | 80 |
| [illegible] | 83 | 110 | 80 |
| [illegible] | 80 | 110 | 83 |
| [illegible] | 83 | 110 | 82 |
| [illegible] | 83 | 110 | 82 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 81 | 113 | 81 |
| [illegible] | 80 | 110 | 80 |
| [illegible] | 175 | 200 | 200 |

| [illegible] | [illegible] | 340▶720 | スラスター | 450▶920 | 移動スピード | D▶A | ダッシュスピード | D▶B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 射撃と機動力は全MSでもトップクラス

射撃武器の優れた機体。SP攻撃が強力で対量産機、対エース機戦のどちらでも使える。SPゲージがない状況では、敵を突き抜けて攻撃するチャージ攻撃2、四方に射撃するチャージ攻撃4で量産機を掃討しよう。しかし、格闘武器の性能が劣るため、エース機を撃墜するのに苦労する。強力なSP攻撃を温存しておき、対エース機戦の切り札にしよう。



SP攻撃は攻撃力、攻撃範囲がともに優秀。敵陣の中心で使えばいっきに壊滅できるほどだ。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

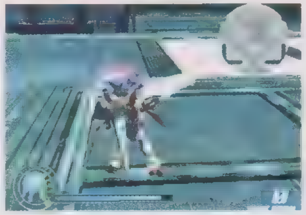
通常攻撃は、ビーム·サーベルの斬撃による攻撃。攻撃スピードが速く、攻撃途中に反撃を受けにくいのが特徴だ。また、攻撃範囲は広いが、正面方向の攻撃範囲が少し狭く、敵に接近しないと空振りしやすいので注意すること。

通常攻撃1と2はスキが小さく、攻撃後に反撃を受けない。ガードされたときは通常攻撃2で止めて、再び通常攻撃1を出そう。通常攻撃3と4はスキが大きいため、エース機には多用しないこと。

なお、通常攻撃は全体的に攻撃力が低い。量産機を撃墜するときはチャージ攻撃2や4につないでいこう。MSレベルが6になれば、通常攻撃1～4をループできるようになるため、それを繰り返せば強力だ。エース機相手であっても、攻撃スピードが速いために反撃を受けにくい。




攻撃範囲が広く、複数の敵を巻き込める。量産機相手なら通常攻撃のみで戦える。



敵にガードされたときは通常攻撃2までで止めるか、チャージ攻撃に連携しよう。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃2はツインバスターライフルによる射撃。敵を貫通するため、直線上の多数の敵を攻撃できる。また、ガードくずしの効果もありエース機相手にも有効な攻撃だ。ただし、最初の攻撃がヒットしないと射撃攻撃をしないので注意。チャージ攻撃4は四方に射撃する。チャージ攻撃2と同じくビームが敵を貫通するので、量産機の掃討に使える。




チャージ攻撃4は敵を一掃できる。スキが気になるならブーストダッシュに連携しよう。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2は、ビーム・サーベルによるなぎ払い。攻撃範囲が広く、離れた間合いから敵陣に斬り込むのに便利だ。ダッシュ攻撃3は、ビーム・サーベルとシールドで突き刺す攻撃。攻撃範囲が狭いので敵を正面に捉えてから使うこと。ダッシュ攻撃は、チャージ攻撃1に連携してスキを小さくし、通常攻撃やダッシュ攻撃に連携するのがいい。



ダッシュ攻撃で斬り込みチャージ攻撃1に連携すれば、さらにコンボを狙えて強力だ。

## SP攻撃解説

SP攻撃1と2は、一度ヒットすると連続で当たり続けるため、コンボに組み込みやすい。量産機には攻撃方向を調整しながら繰り出し、エース機相手には自機の方向をエース機に固定して攻撃しよう。SP攻撃3は自機が回転して全周囲に攻撃するので、周囲の敵を掃討できる。なお、ビームは地面に当たると消えるので、平坦な場所で使おう。



あらゆる場面で使えるSP攻撃。左スティックで敵のいる方向をつねに攻撃しよう。

OZ-13MS GUNDAM EPYON

# ガンダムエピオン



バード形態

**MS DATA**

◆登場作品：新機動戦記ガンダムW
◆HEIGHT：17.4m　◆WEIGHT：8.5t

OZの元首、トレーズが造った決闘用のガンダム。主武装はビームソードや、左腕シールド先端のヒートロッドなどの白兵戦専用装備のみで、射撃武器はいっさい持っていない。性能はウィングガンダムゼロに匹敵し、搭乗者に戦局の未来を見せるエピオンシステムを搭載している。高速移動形態への変形も可能。

**初登場ミッション**

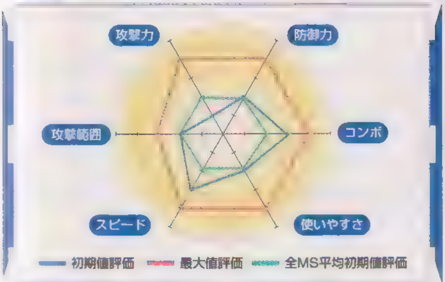
| オリジナルモード | ミリアルド編ミッション01 |
|---|---|

**MS出現条件**

| オリジナルモード | ヒイロ編をクリア |
|---|---|

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 A**
格闘武器の性能や攻撃範囲が優秀で、量産機をすばやく撃墜できる。また、SP攻撃も優れており、エース機の撃墜も容易だ。

**防御力 A**
防御は高いが、耐久力は平均的。受けるダメージは低いが、敵の集中攻撃を浴びるとさすがに危険。回避を重視しよう。

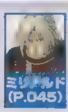
**攻撃範囲 C**
射撃武器を持たないため、遠距離の敵に対して攻撃する手段がない。しかし、格闘武器の攻撃範囲はトップクラス。

**コンボ A**
チャージ攻撃1がブーストダッシュに連携できるため、コンボを狙いやすい。また、SP攻撃でもコンボ数を稼げる。

**スピード A**
移動スピードは平均的だが、バード形態に変型できるため機動力は高い。攻撃スピードも速く、動きの速い敵に遅れはとらない。

**使いやすさ A**
射撃武器を持たないが、格闘と機動力が秀逸なので使いやすい。防御が高く撃墜されにくいので、長期戦にも耐えられる。

◆初期搭乗パイロット



(P.045)

◆ベストマッチパイロット



(P.042) (P.043) (P.048)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 100 | 70 | 110 |
| [illegible] | 104 | 70 | 111 |
| [illegible] | 100 | 70 | 110 |
| [illegible] | 102 | 71 | 110 |
| [illegible] | 100 | 73 | 110 |
| [illegible] | 102 | 73 | 110 |
| [illegible] | 103 | 70 | 110 |
| [illegible] | 105 | 70 | 110 |
| [illegible] | 100 | 73 | 110 |
| [illegible] | 105 | 70 | 110 |
| [illegible] | 100 | 70 | 113 |
| [illegible] | 100 | 70 | 110 |
| [illegible] | 103 | 70 | 110 |
| [illegible] | 100 | 70 | 110 |
| [illegible] | 102 | 72 | 111 |
| [illegible] | 100 | 70 | 110 |
| [illegible] | 193 | 162 | 200 |

| [illegible] | 耐久力 | スラスター | [illegible]スピード | [illegible]スピード |
|---|---|---|---|---|
| | 340▶700 | 450▶930 | D▶A | D▶A |

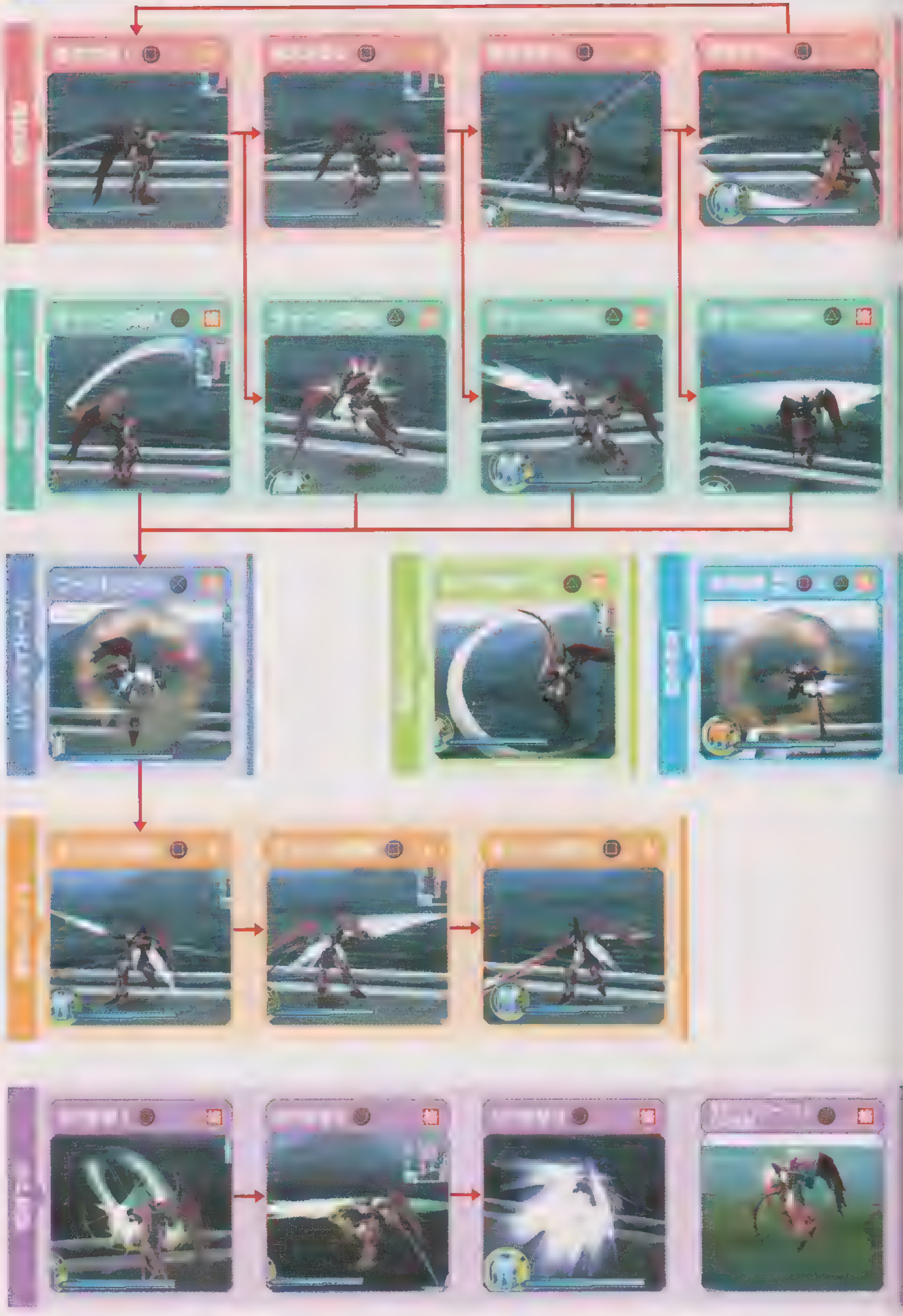
## 基本戦術 チャージ攻撃1→ブーストダッシュの連携でコンボを狙う

ガンダムエピオンは、チャージ攻撃1からブーストダッシュに連携できる。その特性を利用した ● → ● → ● →再び ● → ● → ● ～と繰り返す攻撃パターンが強力だ。あらゆる場面で使える連携なので、必ずマスターしよう。なお、ガンダムエピオンは射撃武器がない。離れた位置にいる敵に対してはダッシュ攻撃を使い、どんどん上記の連携につなげよう。



射撃武器はないが、格闘武器は優秀なものばかり。ダッシュ攻撃で先手をとろう。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

ヒートロッドによる通常攻撃は、攻撃スピードが速く使いやすい。また、なぎ払うように攻撃するため攻撃範囲が広く、量産機の掃討に便利だ。

通常攻撃1と2はヒートロッドを振り回して攻撃する。攻撃スピードが速く、スキが小さいため使いやすい。通常攻撃3はヒートロッドを振り上げつつ跳び上がる。ほかの通常攻撃と違い、前方にしか攻撃しないうえにスキが大きいので、必ず通常攻撃4やチャージ攻撃4などに連携しよう。着地と同時に攻撃する通常攻撃4は、攻撃範囲は広いがスキが大きく、対エース機戦での多用は禁物だ。

また、変形中に●か●ボタンを押すと、機体の周囲にオーラが発生して突進攻撃を出せる。高い場所を飛んでいるときはヒットしないので、ジャンプ直後にすぐ変形し、移動しながら量産機を撃墜しよう。



攻撃範囲に優れた通常攻撃。スキが小さい通常攻撃1と2をメインに敵を撃墜しよう。



変形中は突進攻撃を使えるので、目的地に移動中でも止まることなく敵の数を減らせる。

## チャージ攻撃解説

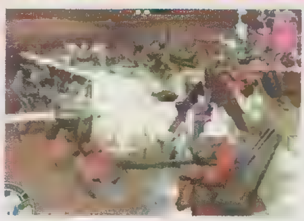
チャージ攻撃1はヒートロッドを振り回す。攻撃範囲が広いうえ、ブーストダッシュにつなげられる。チャージ攻撃3はビームソードで2回突き刺す。正面への攻撃範囲が広く、ガードくずしの効果もあるので、対エース機戦で使おう。チャージ攻撃4は全周囲に攻撃できる。通常攻撃4より攻撃範囲が広く、より多くの敵を巻き込めるので量産機戦向きだ。



チャージ攻撃2は突進攻撃を繰り出す。正面の離れた位置にいる敵を攻撃するときに使おう。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1と2は攻撃スピードが非常に速く、ダッシュ攻撃3は横への攻撃範囲が広い。どれも多数の敵を巻き込める便利な攻撃だ。また、ブーストダッシュからもつなげやすいので、コンボ数を稼ぐのにも有効だ。ダッシュ攻撃が当たったら、すかさずチャージ攻撃1やSP攻撃に連携しよう。敵との距離を詰められるので、どちらもつなげやすいのだ。



ダッシュ攻撃は攻撃範囲が広いうえ、ヒットすればチャージ攻撃1などで追撃ができる。

## SP攻撃解説

SP攻撃1の無数の突きは、すべてヒットすると大きなダメージを与えられる。攻撃範囲が狭いので、敵に接近してから使おう。SP攻撃2はヒートロッドを振り回し、多数の敵を巻き込める。SP攻撃3は変形して突進攻撃を繰り出す。左右に動きながら突進するので、特定の敵を狙うのは難しいが、複数の敵を巻き込みやすい。



SP攻撃1はダッシュ攻撃から連携すると決めやすい。方向を調整して大ダメージを与えよう。

# ∀ガンダム







## MS DATA

◆登場作品：∀ガンダム
◆HEIGHT：20.0m　◆WEIGHT：28.6t

かつて地球圏の文明を滅ぼしたMSで、地球の遺跡マウンテンサイクルから採掘された。ナノマシンによる月光蝶システムをはじめ、自己修復能力などの高度な技術が採用されている。主武装のビーム・ライフルとハイパー・ハンマー以外にも、胸部のマルチパーパスサイロに多数の武装を格納している。

### 初登場ミッション

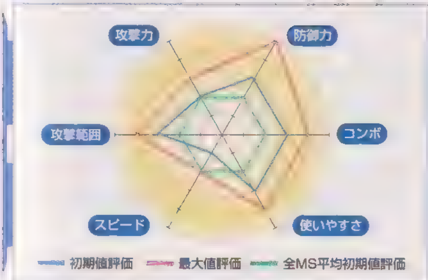
| オリジナルモード | ロラン編ミッション01 |
|---|---|

### MS出現条件

乗り換え可能なパイロットは最初から使用可能

## 機体性能

### ◆機体性能バランスグラフ




### ◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 B**

格闘と射撃の性能値はまずまず。敵の動きが速い対エース機戦では攻撃をつなぎにくいので、SP攻撃を連携してダメージを与えよう。

**防御力 S**

防御、耐久力ともに全MS中トップクラスの性能。MSレベルが10に達すれば性能が大きく向上し、簡単には撃墜されなくなる。

**攻撃範囲 A**

格闘武器とSP攻撃はともに攻撃範囲が広く、ヒットさせやすい。反面、射撃武器がとぼしく遠距離の敵にはやや攻撃しにくい。

**コンボ A**

攻撃範囲が広いため、量産機でコンボを狙いやすい。対エース機戦ではSP攻撃を連携にからめれば、コンボ数を稼げる。

**スピード C**

移動スピードが遅く、ダッシュでの移動がメインとなる。また、一部の攻撃は攻撃スピードが遅く、コンボに組み込みにくい。

**使いやすさ A**

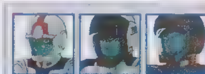
機動力はとぼしいがあるが、攻撃手段が豊富で、防御面が優秀。多少のことでは撃墜されないので、初心者にもオススメだ。

### ◆初期搭乗パイロット



ロラン
(P.046)

### ◆ベストマッチパイロット



アムロ (P.036)　カミーユ (P.038)　ジュドー (P.048)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 92 | 93 | 110 |
| [illegible] | 93 | 90 | 110 |
| [illegible] | 90 | 93 | 110 |
| [illegible] | 90 | 90 | 110 |
| [illegible] | 90 | 90 | 110 |
| [illegible] | 93 | 90 | 110 |
| [illegible] | 92 | 91 | 111 |
| [illegible] | 90 | 90 | 110 |
| [illegible] | 92 | 93 | 110 |
| [illegible] | 90 | 90 | 110 |
| [illegible] | 95 | 90 | 110 |
| [illegible] | 91 | 91 | 111 |
| [illegible] | 93 | 90 | 110 |
| [illegible] | 90 | 90 | 110 |
| [illegible] | 93 | 90 | 110 |
| [illegible] | 92 | 93 | 110 |
| [illegible] | 183 | 182 | 200 |

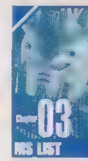
| [illegible] | [illegible] | 440▶800 | [illegible] | 550▶990 | [illegible] | E▶B | [illegible] | E▶C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術　防御力が高く、非常に扱いやすいMSだ

防御の性能値が優秀なので、敵フィールドにどんどん斬り込める。唯一の弱点である機動力は、ダッシュを多用して補おう。量産機相手にはチャージ攻撃4が攻撃範囲が広く有効だ。対エース機戦ではチャージ攻撃3でガードをくずしてコンボを狙いたい。また、SP攻撃は使いこなすのに慣れが必要だが、攻撃範囲とダメージの点で優れている。



機動力以外に弱点が見当たらない∀ガンダム。防御力が高いので反撃を恐れずに敵陣に突入だ。



## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

通常攻撃は、ビーム・サーベルによる連携攻撃。攻撃スピードが速く、非常に使いやすい。なぎ払いを行う通常攻撃1は、攻撃範囲が横に広い。続く通常攻撃2は前進してなぎ払いを出すため、やや離れた敵にもヒットする。通常攻撃3は、通常攻撃1と2より踏み込んで攻撃するため、離れた敵にヒットさせやすい。通常攻撃4は背後を向いてなぎ払いを出す。攻撃範囲はもっとも広く、量産機をまとめて撃墜しやすいが、スキが大きいのが難点。ガードを行うエース機が相手だと、反撃を受けやすいので注意しよう。

MSレベルが6になると通常攻撃をループできるようになる。つなぎが速めなうえ、すべての通常攻撃が前進しながら攻撃するので空振りしにくく、攻撃スピードが速いので攻撃途中に反撃を受けにくいのだ。



通常攻撃は攻撃範囲が広いうえ、前進しながら攻撃するので量産機をまとめて撃墜できる。



攻撃スピードに難はあるが、全周囲に攻撃できる通常攻撃4は量産機戦で非常に役立つ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃3は2発目がガードをくずす効果を持ち、敵にガードされても、ガードがくずれたところに通常攻撃を決められる。攻撃範囲がとても狭いので敵に十分接近して使おう。チャージ攻撃4はビーム・ライフルを流し撃ちする。攻撃範囲が広く、量産機の掃討に便利だ。エース機にも大ダメージを与えられるが、攻撃スピードが遅く当てるのは難しい。



強力なチャージ攻撃は3と4。前者を対エース機、後者を対量産機戦と考えて使おう。

## ダッシュ攻撃解説

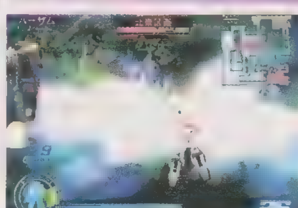
ダッシュ攻撃1と2は、通常攻撃より攻撃範囲が狭い。攻撃スピードは速いので、少し離れた敵を攻撃するときに活用したい。ダッシュ攻撃3は、二刀のビーム・サーベルを回転させる攻撃。攻撃スピードが遅いのが弱点で、攻撃途中や、攻撃をガードされたあとに反撃を受けやすい。攻撃力と攻撃範囲は優秀なので、量産機を掃討するときに使おう。



ダッシュ攻撃3は攻撃中に方向を変えると、周囲の敵をより巻き込みやすくなる。

## SP攻撃解説

SP攻撃1と3は、大きく移動しながら攻撃するタイプで、当てるのに多少慣れが必要。左スティックで敵のいる方向へと移動しよう。エース機に対しては、自機の正面に相手を捉えると空振りしにくい。すべてヒットさせれば大ダメージを与えられるので、狙っていこう。SP攻撃2はハンマーを振り回す攻撃で、攻撃範囲が非常に広く、多数の敵を巻き込める。



高威力だが当てるのが難しいSP攻撃1と3。SP攻撃2のみ攻撃範囲が広く当てやすい。

# 武者ガンダム





MS DATA

◆登場作品：ガンダム無双
◆HEIGHT：？　◆WEIGHT：？

赤い甲冑でその身を包んだMS。その出自や行動理由を知る者はいないが、謎の惑星に伝わる伝説「すべてを可能にする力」と関係があるとされている。右手には槍「散光丸」、左手には薙刀「雷光丸」、腰には太刀「日輪丸」を装備している。自我を持った特殊なMSで、パイロットは存在しない。

**初登場ミッション**

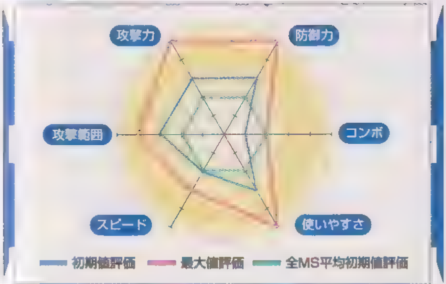
| | |
|---|---|
| オリジナルモード | 武者ガンダム編ミッション01 |

**MS出現条件**

| | |
|---|---|
| オリジナルモード | 武者ガンダム編をクリア |

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 S**

使いやすい格闘武器と圧倒的な攻撃力が特徴。広範囲の敵を巻き込んで攻撃でき、フィールド制圧も対エース機戦も得意。

**防御力 S**

全MS中で最高の防御を誇り、多少の攻撃はものともしない。ほとんどピンチに陥ることもなく、ミッションをクリアできる。

**攻撃範囲 A**

射撃武器の攻撃範囲はやや狭いが、槍を中心にした攻撃は、正面と横のどちらの攻撃範囲も広く、攻撃をヒットさせやすい。

**コンボ C**

連続ヒットできる連携が少なく、コンボは苦手。SP攻撃2が使えると多少改善されるが、確実なコンボ数を見込むには厳しい。

**スピード C**

攻撃スピードは平均的だが、移動スピードはかなり遅い。スラスター性能は全MS中でトップなので、移動時はダッシュを活用したい。

**使いやすさ S**

圧倒的な攻撃力と防御力をはじめ、高い性能を誇る。操作感覚もクセがなく抜群で、最強のMSのひとつといえるだろう。

◆初期搭乗パイロット




◆ベストマッチパイロット




## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 110 | 93 | 110 |
| [illegible] | 110 | 90 | 110 |
| [illegible] | 110 | 90 | 113 |
| [illegible] | 110 | 91 | 114 |
| [illegible] | 110 | 93 | 110 |
| [illegible] | 110 | 90 | 110 |
| [illegible] | 111 | 92 | 111 |
| [illegible] | 115 | 90 | 110 |
| [illegible] | 110 | 93 | 112 |
| [illegible] | 110 | 90 | 110 |
| [illegible] | 110 | 95 | 110 |
| [illegible] | 111 | 91 | 111 |
| [illegible] | 110 | 90 | 110 |
| [illegible] | 110 | 95 | 110 |
| [illegible] | 110 | 90 | 110 |
| [illegible] | 110 | 93 | 110 |
| [illegible] | 110 | 93 | 110 |
| [illegible] | 200 | 185 | 200 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 耐久力 | 440▶800 | スラスター | 550▶1000 | 移動スピード | C▶B | ダッシュスピード | C▶C |

## 基本戦術　攻撃範囲の広い格闘武器で敵をねじ伏せよう

武者ガンダムの性能は極めて優れており、とくに格闘武器の攻撃範囲の広さは群を抜く。敵陣に攻撃を繰り出し、多数の敵を巻き込んでいこう。また、固有スキルに「プレッシャー」を持っているので、SPゲージを最大までためていればガードを気にせずダメージを与えられるのも大きい。●→●→●→●の攻撃パターンをメインに暴れ回ろう。



スキル「オーラバースト」を装備し、敵をその巨体のダッシュで吹き飛ばすのもいい戦法だ。

## 攻撃パターン



## 通常攻撃解説

武者ガンダムの通常攻撃1～4は、楯を踏み込んでなぎ払うため、正面に対する攻撃範囲が抜群に広いのが特徴だ。通常攻撃1と4の攻撃範囲は広いが、基本的には前方への攻撃となるため、自機を敵側に向けながら的確にヒットさせていこう。通常攻撃2以降は大きく踏み込んで攻撃を出すため、やや離れた位置の敵にも攻撃できる。通常攻撃4以外は攻撃スピードもかなり速く、攻撃時の動作にもクセがないので、敵を捉えるのは簡単だ。

MSレベル10になり、通常攻撃が3回ループできるようになったら7段目、もしくは11段目まで出してからチャージ攻撃4へ派生させれば、より強力になる。この攻撃パターンを使えば、エース機が相手であっても、相手の反撃を許さずに迎撃できるため、楽に倒せるようになる。



横への攻撃範囲は見た目ほど広くない。つねに敵を正面にすえるように攻撃すること。



量産機であればゲームの難易度が高くても通常攻撃1の一撃で撃墜できるほどだ。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃1は前方に銃で弾を発射し、けん制に使える。チャージ攻撃2はガードくずし効果のある縦斬りを繰り出すが、攻撃スピードが非常に遅く回避されることが多い。チャージ攻撃3は槍を構えての突進。非常に長い距離を移動するが、ほかの攻撃には連携させにくい。チャージ攻撃4は前進しながら全周囲へ回転攻撃を繰り出す。



薙刀と槍を振り回すチャージ攻撃4は攻撃力、攻撃範囲ともに強力無比だ。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃1～3は、薙刀で斬る、突く、斬るという順番で正面方向を攻撃する。どれも攻撃範囲がやや狭く、ブーストダッシュからコンボをつなぐには敵をしっかりと正面に捉えていないと難しい。正面から攻撃してもブーストダッシュの当たり方によってはダッシュ攻撃がヒットしないこともあるので、確実な連携にはならない。



ダッシュ攻撃は攻撃範囲が狭いが1カ所に固まった量産機への先制攻撃として使える。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は両手に槍と薙刀を持ち、広範囲を斬り払うように攻撃する。密着していれば連続ヒットするので、なるべく敵を引きつけて出したい。SP攻撃2は槍と薙刀を横に構えての突進。横への攻撃範囲が広いうえに移動中に方向転換できるので、敵を追尾しやすい。SP攻撃3は衝撃波を発射する。地形が斜面だと効果が消えやすいため、平坦な地形で狙おう。



SP攻撃1を敵に正面に捉えた状態でヒットさせれば、SP攻撃2も連続ヒットする。

# キュベレイMk-II(黒)／キュベレイMk-II(赤)




## MS DATA

◆登場作品：機動戦士ガンダムZZ
◆HEIGHT：18.4m　◆WEIGHT：35.2t

キュベレイ試作1号機をマイナーチェンジしたMS。ビーム・サーベルの基部が3方向に展開できるなど、多少の改修が施されている。機体のフォルム同様、性能に大きな差はなく、ファンネルを駆使したオールレンジ攻撃は健在。プルが乗る黒色の2号機と、プルツーが乗る赤色の3号機が存在する。

## 初登場ミッション

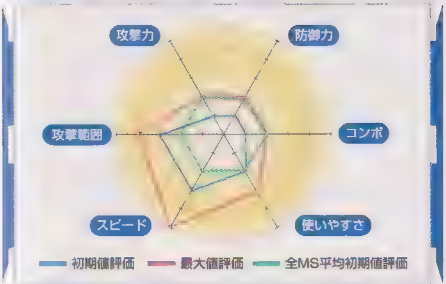
オリジナルモード
- ▶キュベレイMk-II(黒)：プル編ミッション01
- ▶キュベレイMk-II(赤)：プルツー編ミッション01

## MS出現条件

**キュベレイMk-II(黒)**：オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアし、オリジナルモード「ドモン編」かオリジナルモード「ミリアルド編」をクリア
**キュベレイMk-II(赤)**：オリジナルモード「プル編」とオリジナルモード「ロラン編」をクリア

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 C**
格闘の性能値は全MS中で最低クラス。また、攻撃動作が大きく、攻撃を連続で当てにくい。対エース機戦は苦戦を強いられる。

**防御力 C**
キュベレイと比べると防御の性能値はわずかに高いが、それでも十分とはいえない。強化パーツを装備して補おう。

**攻撃範囲 A**
格闘、射撃武器ともに攻撃範囲が広い。とくに、チャージ攻撃4は自機の全周囲をカバーするため量産機を掃討するのに最適。

**コンボ C**
格闘武器の攻撃時の動作が独特なため、つなげにくい。ただし、チャージ攻撃4やSP攻撃は攻撃回数が多く、コンボ数を稼げる。

**スピード S**
移動、攻撃スピードともに優秀。スラスターの性能も高く、ダッシュを多用できるため、高速で動く敵にもたやすく追いつける。

**使いやすさ B**
攻撃力不足に加え防御面が弱く、エース機が相手だと苦戦する。ファンネルを使って、遠距離から敵を撃墜しよう。

◆初期搭乗パイロット



[illegible] (P.049)　[illegible] (P.050)

◆ベストマッチパイロット



ヒイロ (P.044)　[illegible] (P.045)　[illegible] (P.048)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 71 | 111 | 91 |
| ャア／クワトロ | 73 | 110 | 90 |
| [illegible] | 71 | 112 | 90 |
| [illegible] | 75 | 110 | 90 |
| [illegible] | 73 | 112 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 90 |
| [illegible] | 73 | 110 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 93 |
| [illegible] | 70 | 110 | 90 |
| [illegible] | 73 | 110 | 90 |
| [illegible] | 75 | 110 | 90 |
| [illegible] | 73 | 112 | 90 |
| [illegible] | 70 | 110 | 93 |
| [illegible] | 160 | 200 | 180 |

| [illegible] | [illegible] | 340▶700 | スラスター | 450▶900 | 移動スピード | C▶S | ダッシュスピード | C▶S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

### 基本戦術　チャージ攻撃4で量産機を掃討しよう

キュベレイに比べ、攻撃力が低いかわりに防御が向上しているものの、回避を重視しなければならないのは変わらない。量産機相手には、全周囲を攻撃できる●→●→●→●の攻撃パターンが強力。エース機相手にはガードを固めつつ、チャージ攻撃1でけん制してスキをうかがおう。SP攻撃は無敵状態を使った緊急回避にも活用したい。




射撃武器を中心に戦うので、「スナイパー」「精密射撃」のスキルを持つパイロットを乗せたい。

## 攻撃パターン



※1：搭乗パイロットが「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルを装備していない場合の攻撃。それらのスキルを装備している場合の攻撃はP.088を参照。

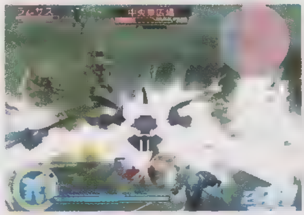
## 通常攻撃解説

通常攻撃では、二刀のビーム・サーベルを使う。攻撃力がわずかに低いこと以外、キュベレイと性能は同じで、攻撃スピードと攻撃範囲に優れている。また、どれも前進しながら攻撃を繰り出すため、離れた敵にもヒットするのが魅力だ。とくに、通常攻撃3までは攻撃後のスキも小さいため、通常攻撃1～3を繰り出すだけでも、量産機や守備隊長機が相手なら反撃を許さずに圧倒できる。ただし、前方宙返りから斬撃を繰り出す通常攻撃4は攻撃時の動作が大きく、攻撃スピードも遅いので、反撃を受けやすい対エース機戦では無理に使わないように。

通常攻撃がループ可能になっても、通常攻撃4のスキは大きいため、エース機を相手にする場合はヒットさせやすい通常攻撃3で止めたり、チャージ攻撃に連携してダメージを与えよう。



キュベレイに比べ多少攻撃力が低い。通常攻撃を繰り返す以外に、チャージ攻撃を使おう。



通常攻撃4の攻撃範囲の広さを生かし、量産機にまとめてダメージを与えよう。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃4以外の攻撃は、キュベレイ(→P.088)と同様。ここでは、パイロットが「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルを持たない場合の変更点を解説する。攻撃が変化するのはチャージ攻撃4で、前述のスキルを持っていない場合は、ビーム・ガン射撃を行う。自機の全周囲を攻撃できるため量産機を掃討できるが、攻撃スピードが遅い。



量産機を相手にするには十分な性能だが、エース機相手では攻撃力がやや不足気味。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃は、左手に持つビーム・サーベルのみで行うため、二刀を使う通常攻撃より攻撃範囲は狭い。しかし、前方に移動しながら攻撃を繰り出すので、離れた敵へ攻撃するときに便利だ。ダッシュ攻撃1と3はなぎ払いで攻撃する。前者は右側、後者は左側への攻撃範囲が広い。ダッシュ攻撃2は突きを繰り出すため、攻撃範囲が極端に狭いのが難点。



攻撃範囲が狭いダッシュ攻撃2は、敵を正面に捉えていないと当てにくい。

## SP攻撃解説

SP攻撃もキュベレイ(→P.088)と同様なので、パイロットが「ニュータイプ」か「強化人間」のスキルを持っていない場合に変化する攻撃を解説する。SP攻撃1はビーム・ガンを流し撃ち。前方への攻撃範囲が広く、量産機を掃討しやすい。SP攻撃3は跳び上がって空中からビームを放つ。攻撃範囲は狭いが攻撃力が高いので、エース機に使おう。



SP攻撃1ならSPゲージがすぐたまるので、多用したい。これで量産機をせん滅しよう。

# 武者ガンダムMk-Ⅱ





### MS DATA

◆登場作品：ガンダム無双 Special
◆HEIGHT：？　◆WEIGHT：？

武者ガンダムにつき従う、漆黒のMS。武者ガンダムと同様に自我を持っており、自らの意思で武者ガンダムの配下となりつつも、その心に何がしかの野望を秘めているような振る舞いをする。両手に携えた日本刀をメイン武器としているほか、ビーム・ライフルと薙刀を装備している。

### 初登場ミッション

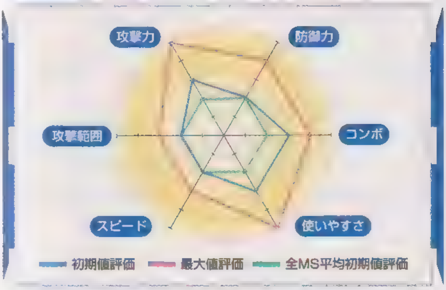
| | |
|---|---|
| オリジナルモード | 武者ガンダムMk-Ⅱ編ミッション01 |

### MS出現条件

| | |
|---|---|
| オリジナルモード | 武者ガンダムMk-Ⅱ編をクリア |

## 機体性能

◆機体性能バランスグラフ




◆機体性能バランスの評価

**攻撃力 S**
武者ガンダムに次ぐ攻撃力の高さを誇り、エース機が相手でもすばやく撃墜できる。格闘、射撃武器のどちらも強力無比だ。

**防御力 A**
耐久力は高いが、防御は平均的。それでも、複数の敵に囲まれても長時間戦えるだけの頑強さを備えている。

**攻撃範囲 C**
攻撃範囲はやや狭い。スキル「ロングレンジ」を装備するなどして弱点を補うと、攻撃力の高さを十分に生かせる。

**コンボ A**
通常攻撃とチャージ攻撃から連続ヒットするSP攻撃に派生すれば、いっきにコンボ数を稼げる。スキル「ヒートアップ」を活用したい。

**スピード B**
攻撃スピードは抜群だが、移動スピードはやや遅め。ただし、スラスターの性能は高く、移動するエース機を捕捉するのもたやすい。

**使いやすさ S**
基本性能が高く、とくに攻撃力や攻撃のつなげやすさは秀逸。移動スピード以外に死角のない強力なMSだ。

◆初期搭乗パイロット


(P.053)

◆ベストマッチパイロット


ドモン (P.042) アムロ (P.036) 東方不敗 (P.043)

## パイロット別MS性能値

| パイロット名 | 格闘(FIGHT) | 射撃(SHOT) | 防御(DEFENSE) |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 110 | 93 | 90 |
| [illegible] | 200 | 185 | 180 |

| [illegible] | 耐久力 | 440▶800 | スラスター | 550▶1000 | 攻撃スピード | C▶B | ダッシュスピード | C▶C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 基本戦術 SP攻撃を中心としたコンボで暴れ回ろう

通常攻撃の性能では武者ガンダムに劣るものの、総合力ではNo.1ともいえる機体。量産機を相手にするときは●→●→●や●→●→●→●の攻撃パターンを多用して蹴散らそう。対エース機戦では、●→●でガードをくずし、即座にSP攻撃を繰り出して大ダメージを与えるのが基本だ。周囲の量産機を倒してSPゲージをためてからエース機と戦おう。


攻撃範囲の狭さは□→□→△の回転攻撃で補おう。遠くの敵は□→□→□→△で狙う。

## 攻撃パターン



※1：●を2回押すと2段目に前蹴りが出る

## 通常攻撃解説

通常攻撃1～4は、連続で斬りつけたあと、二刀による両手斬りで2回攻撃する。すばやくつながるうえに攻撃力が非常に高く、これだけでも十分なダメージを与えられる。ただし、攻撃範囲が広いのは自機の正面に対してのみで、左右にいる敵には攻撃がヒットしない。攻撃が空振りしないように、つねに自機の位置を調整しよう。

攻撃スピード自体も優れており、たいてい通常攻撃4まで連続ヒットし、通常攻撃のループが可能になればより大きなダメージを与えられる。ただし、動きの速いエース機には途中で空中回避されることが多いので、ガードを重視しながらエース機の攻撃後のスキに反撃しよう。また、パイロットレベル25で固有スキル「ハードストライク」を習得し、攻撃力がアップするため、より戦いやすくなる。



通常攻撃は攻撃スピードが速く、エース機とつばぜり合いになって攻撃力を高めやすい。



つばぜり合いのあと、SPゲージがたまっていたらすぐ発動。攻撃力上昇を有効に活用しよう。

## チャージ攻撃解説

チャージ攻撃2はガードくずし効果のある両手斬り→前蹴り（前蹴りは●を再度押すと追加攻撃として出る）。対エース機戦ではガードをくずしてからSP攻撃をヒットさせよう。チャージ攻撃3は全周囲への回転斬りで、攻撃範囲は狭いものの、踏み込んで攻撃するため敵を巻き込める。チャージ攻撃4は敵を貫通する衝撃波を前方に発射する。



敵が散らばっていたらチャージ攻撃3を、前方に固まっていたらチャージ攻撃4を出そう。

## ダッシュ攻撃解説

ダッシュ攻撃3をはじめとして、全体的に離れた相手にはヒットさせにくい。横への攻撃範囲も狭いのでブーストダッシュからつなぐのは難しい。量産機が多いときにチャージ攻撃を出したあと、耐久力が多く残っている敵に向かって方向転換して使うのがベスト。空振りしやすいので、エース機相手には使わないほうが安全だ。



ダッシュ攻撃3まで出しても攻撃範囲は狭く、連続ヒットさせるのはかなり難しい。

## SP攻撃解説

SP攻撃1は無数の突きを前方に繰り出す。攻撃スピードが速く、ヒットさせれば20コンボは狙える優秀な技だ。SP攻撃2は薙刀（なぎなた）を振り回しての全周囲攻撃で、攻撃範囲が非常に広く、SP攻撃1から連続ヒットさせやすい。SP攻撃3はエネルギーを放出しながらの突進攻撃。突進中に方向転換できるが、連続ヒットは狙いにくいので量産機相手に適している。



SP攻撃2がもっとも使いやすい。十分なヒット数とダメージを期待できるだろう。

# MS RANKING

## 4つの各分野でもっとも高性能なMSは？

格闘、射撃、防御力、スラスターの4項目でMSの性能をランキング。MSレベル1での性能値はパイロットによって変化するため、各パイロットでの性能値の合計をパイロットの人数で割り、平均値でランキングした（小数点以下は切り捨て）。また、防御力については、「耐久力×（防御÷100）」で防御力を決めている。トップと最下位では性能値の差がはっきりと表れている。

### 格闘（MSレベル1）

| 順位 | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | Zガンダム | 110 |
| | キュベレイ | 110 |
| | ウィングガンダムゼロ | 110 |
| | キュベレイMk-Ⅱ | 110 |
| 5 | ガンダムMk-Ⅱ | 100 |
| | 百式 | 100 |
| | ジ・O | 100 |
| | ZZガンダム | 100 |
| 9 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 93 |
| 10 | ガンダム | 91 |
| | 武者ガンダム | 91 |
| 12 | ∀ガンダム | 90 |
| 13 | シャア専用ザク | 82 |
| 14 | シャア専用ゲルググ | 80 |
| | マスターガンダム | 80 |
| 16 | ゴッドガンダム | 71 |
| 17 | ガンダムエピオン | 70 |

### 格闘（MSレベル30）

| 順位 | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | Zガンダム | 200 |
| | キュベレイ | 200 |
| | ウィングガンダムゼロ | 200 |
| | キュベレイMk-Ⅱ | 200 |
| 5 | ジ・O | 192 |
| 6 | ガンダムMk-Ⅱ | 191 |
| | 百式 | 191 |
| 8 | ZZガンダム | 190 |
| 9 | 武者ガンダム | 185 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 185 |
| 11 | ガンダム | 182 |
| | ∀ガンダム | 182 |
| 13 | シャア専用ゲルググ | 174 |
| 14 | マスターガンダム | 173 |
| 15 | シャア専用ザク | 170 |
| 16 | ガンダムエピオン | 162 |
| 17 | ゴッドガンダム | 161 |

### 射撃（MSレベル1）

| 順位 | パイロット | 射撃値 |
|---|---|---|
| 1 | ゴッドガンダム | 110 |
| | マスターガンダム | 110 |
| | 武者ガンダム | 110 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 110 |
| 5 | シャア専用ザク | 103 |
| 6 | ガンダムエピオン | 101 |
| 7 | シャア専用ゲルググ | 92 |
| | ZZガンダム | 92 |
| 9 | ガンダムMk-Ⅱ | 91 |
| | 百式 | 91 |
| | ジ・O | 91 |
| | ∀ガンダム | 91 |
| 13 | Zガンダム | 82 |
| 14 | ガンダム | 81 |
| | キュベレイ | 81 |
| | ウィングガンダムゼロ | 81 |
| 17 | キュベレイMk-Ⅱ | 71 |

### 射撃（MSレベル30）

| 順位 | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | ゴッドガンダム | 200 |
| | マスターガンダム | 200 |
| | 武者ガンダム | 200 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 200 |
| 5 | シャア専用ザク | 194 |
| 6 | ガンダムエピオン | 193 |
| 7 | 百式 | 184 |
| 8 | ガンダムMk-Ⅱ | 183 |
| | ∀ガンダム | 183 |
| 10 | シャア専用ゲルググ | 181 |
| | ジ・O | 181 |
| 12 | ZZガンダム | 180 |
| 13 | ウィングガンダムゼロ | 175 |
| 14 | キュベレイ | 174 |
| 15 | ガンダム | 173 |
| | Zガンダム | 173 |
| 17 | キュベレイMk-Ⅱ | 160 |

### 防御力（MSレベル1）

| | パイロット | |
|---|---|---|
| 1 | ∀ガンダム | 484 |
| | 武者ガンダム | 484 |
| 3 | ZZガンダム | 396 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 396 |
| 5 | ガンダム | 390 |
| 6 | ガンダムエピオン | 374 |
| 7 | ジ・O | 351 |
| 8 | ゴッドガンダム | 343 |
| 9 | マスターガンダム | 315 |
| 10 | キュベレイMk-Ⅱ | 306 |
| 11 | シャア専用ゲルググ | 290 |
| | ガンダムMk-Ⅱ | 290 |
| 13 | キュベレイ | 275 |
| 14 | 百式 | 272 |
| | ウィングガンダムゼロ | 272 |
| 16 | Zガンダム | 262 |
| 17 | シャア専用ザク | 183 |

### 防御力（MSレベル30）

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ∀カンダム | 1600 |
| | 武者ガンダム | 1600 |
| 3 | ZZガンダム | 1540 |
| 4 | ウィングガンダムゼロ | 1440 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 1440 |
| 6 | ガンダム | 1425 |
| 7 | ガンダムエピオン | 1400 |
| 8 | ジ・O | 1357 |
| 9 | マスターガンダム | 1307 |
| 10 | キュベレイMk-Ⅱ | 1260 |
| 11 | ゴッドガンダム | 1244 |
| 12 | ガンダムMk-Ⅱ | 1241 |
| 13 | シャア専用ゲルググ | 1235 |
| 14 | Zガンダム | 1219 |
| 15 | キュベレイ | 1214 |
| 16 | 百式 | 1190 |
| 17 | シャア専用ザク | 936 |

### スラスター（MSレベル1）

| | パイロット | スラスター値 |
|---|---|---|
| 1 | ジ・O | 550 |
| | ゴッドガンダム | 550 |
| | ∀ガンダム | 550 |
| | 武者カンタム | 550 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 550 |
| 6 | キュベレイ | 450 |
| | ZZガンダム | 450 |
| | ウィングガンダムゼロ | 450 |
| | ガンダムエピオン | 450 |
| | キュベレイMk-Ⅱ | 450 |
| 11 | Zガンダム | 350 |
| | 百式 | 350 |
| | マスターガンダム | 350 |
| 14 | ガンダム | 250 |
| | シャア専用ザク | 250 |
| | シャア専用ゲルググ | 250 |
| | ガンダムMk-Ⅱ | 250 |

### スラスター（MSレベル30）

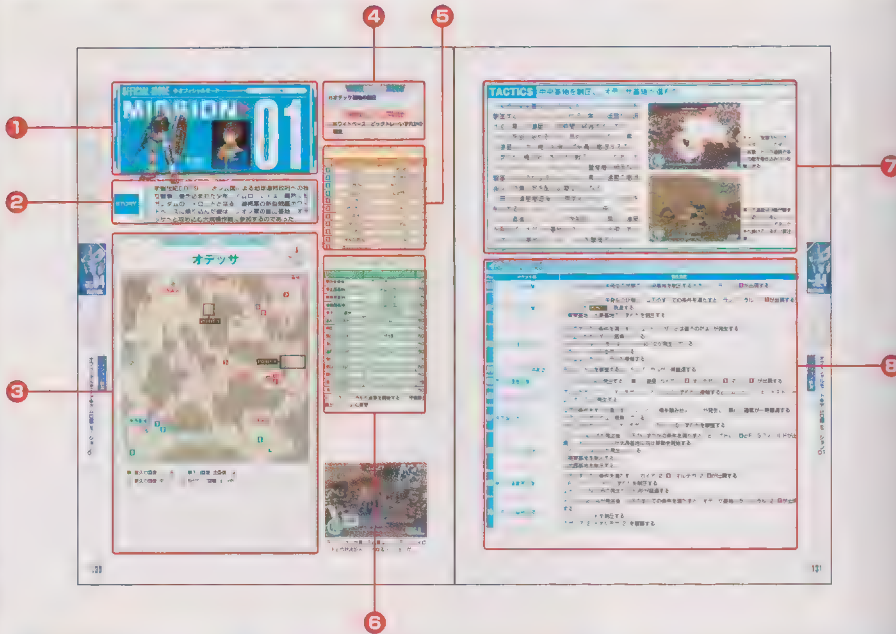
| 順位 | パイロット | スラスター値 |
|---|---|---|
| 1 | ジ・O | 1000 |
| | ゴッドガンダム | 1000 |
| | 武者ガンダム | 1000 |
| | 武者カンタムMk-Ⅱ | 1000 |
| 5 | ∀ガンダム | 990 |
| 6 | ガンダムエピオン | 930 |
| 7 | ウィングガンダムゼロ | 920 |
| 8 | キュベレイ | 910 |
| 9 | ZZガンダム | 900 |
| | キュベレイMk-Ⅱ | 900 |
| 11 | Zガンダム | 830 |
| 12 | 百式 | 820 |
| 13 | マスターガンダム | 800 |
| 14 | ガンダムMk-Ⅱ | 730 |
| 15 | ガンダム | 720 |
| 16 | シャア専用ゲルググ | 710 |
| 17 | シャア専用ザク | 700 |



# Chapter 04 TACTICS

オフィシャル&オリジナルモードの全ミッションを攻略。
詳細なマップとイベントリストを活用し、
ミッション完全クリアを目指そう。

# ミッション解説の見方




## INDEX＆出現条件

| モード | パイロット名 | | |
|---|---|---|---|
| オフィシャルモード | アムロ編 | 最初から選択可能 | P.130 |
| | シャア編 | オフィシャルモード「アムロ編」をクリアする | P.138 |
| | カミーユ編 | 最初から選択可能 | P.148 |
| | シロッコ編 | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアする | P.154 |
| | ハマーン編 | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアする | P.158 |
| | ジュドー編 | 最初から選択可能 | P.164 |
| オリジナルモード | アムロ編 | オフィシャルモード「アムロ編」をクリアする | P.168 |
| | シャア編 | オフィシャルモード「シャア編」をクリアする | P.168 |
| | カミーユ編 | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアする | P.178 |
| | ハマーン編 | オフィシャルモード「ハマーン編」をクリアする | P.178 |
| | ジュドー編 | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアする | P.188 |
| | シロッコ編 | オフィシャルモード「シロッコ編」をクリアする | P.188 |
| | ルー編 | オフィシャルモード「ハマーン編」をクリアし、オリジナルモード「ジュドー編」か「シロッコ編」をクリアする | P.188 |
| | ドモン編 | 最初から選択可能 | P.198 |
| | ミリアルド編 | オリジナルモード「ヒイロ編」をクリアする | P.198 |
| | プル編 | オフィシャルモード「ジュドー編」をクリアし、オリジナルモード「ドモン編」か「ミリアルド編」をクリアする | P.198 |
| | ヒイロ編 | 最初から選択可能 | P.208 |
| | 東方不敗編 | オリジナルモード「ドモン編」をクリアする | P.208 |
| | ジェリド編 | オフィシャルモード「カミーユ編」をクリアし、オリジナルモード「ヒイロ編」か「東方不敗編」をクリアする | P.208 |
| | ロラン編 | 最初から選択可能 | P.218 |
| | エマ編 | オフィシャルモード「シャア編」をクリアし、オリジナルモード「ロラン編」をクリアする | P.218 |
| | プルツー編 | オリジナルモード「プル編」と「ロラン編」をクリアする | P.218 |
| | 武者ガンダム編 | 最初から選択可能 | P.228 |
| | 武者ガンダムMk-Ⅱ編 | オリジナルモード「武者ガンダム編」をクリアする | P.238 |

**❶ミッション概要**

ミッション番号と、そのミッションにおいて初期状態で搭乗するMSとパイロットを紹介。オリジナルモードに関しては、「ドモン／ミリアルド／プル編」のように一緒に行動するグループでまとめている。

**❷ストーリー**

ミッションのバックストーリー。

**❸マップ**

各フィールド、味方と敵の出現場所、回復アイテムの入ったコンテナの位置などを記載している。マップのアイコンの見方は下記の「マップの見方」を参照。

**❹勝敗条件**

勝利条件と敗北条件。途中で条件が変更されるものは「シャアの撃墜➡アムロの撃墜」というように記載している。

**❺ユニットデータ**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |

登場する味方、敵と出現場所を表す番号をまとめている。

Ⓐ**場所**：出現する場所をマップ上の対応する番号で表示。条件によって出現場所が変わる場合は、マップ上の番号を1a、1bと分け、詳細をマップ下に記載している。

Ⓑ**パイロット**：パイロットの名前。カッコで数字を記載しているものは再登場を表し、「ヒイロ(2)」の場合は「2回目に登場するヒイロ」を意味する。なお、ゲームの進め方によって出現する味方や敵が変わる場合があるため、ここに記載したパイロットが必ず出現するわけではない。

Ⓒ**機体**：パイロットの搭乗するMSや戦艦の名称。複数登場する場合は、[×数字]でまとめている。なお、プレイヤーが操作する機体については、初期状態のもので記載している。

**❻フィールドデータ**

| | | |
|---|---|---|
| ■中央西広場 | ジオング | 50 |

そのミッションで出現するフィールドの情報をまとめている。

Ⓓ**フィールド**：フィールドの名称。勢力については■は自軍、■は敵軍、■は第三軍と色分けしている。また、各フィールドが初登場した時点での勢力やフィールド耐久力で記載している。なお、ゲームの進め方によって出現するフィールドが変わるため、ここに記載しているフィールドが必ず出現するわけではない。同名のフィールドが複数ある場合は、(北)、(南)、①、②などで区別している。

Ⓔ**守備隊長**：そのフィールドに守備隊長機がいる場合は、パイロット名かMS名を記載している。守備隊長機が複数の場合は、[×数字]と記載した。

Ⓕ**MAX**：フィールド耐久力の最大値。

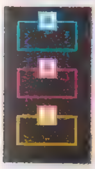
**❼解説**

TACTICSはミッションをクリアするための攻略法を解説。EVENTはそのミッションで発生するイベントやムービーの紹介。

**❽イベントリスト**

各ミッションで発生するイベントと条件をまとめている。

## マップの見方



**フィールド名**

青色は自軍、赤色は敵軍、黄色は第三軍のフィールドを表し、各フィールドが初めて出現した状態の勢力で表している。なお、「Aフィールド」などは、マップ上ではAとアルファベットで記載している。



**配置番号**

味方や敵の出現場所を表し、マップの右に掲載しているユニットデータの番号の欄に対応している。青色は自軍、赤色は敵軍、黄色は第三軍を表す。

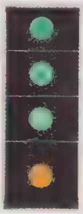



**ポイント**

イベントの発生などにかかわる場所を表す。

**回復アイテム**

コンテナの中身である回復アイテムをアイコンで記載している。アイコンの見方は以下の通り。

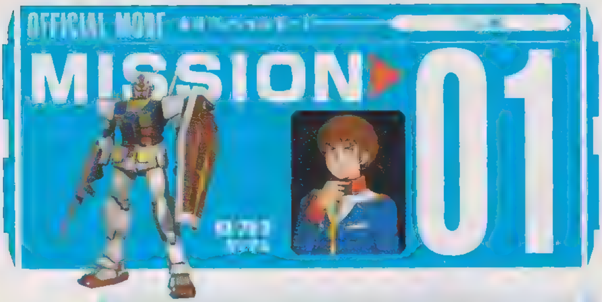


**耐久力回復(小)**
耐久力が200回復する「エネルギーパック」。

**耐久力回復(中)**
耐久力が500回復する「エネルギータンク」。

**耐久力回復(全回復)**
耐久力が完全に回復する「エネルギーキャリア」。

**SP回復(小)**
SPが400(ゲージレベル1分)回復する「テンションチャージ」。







STORY

宇宙世紀0079、ジオン公国による地球連邦政府への独立戦争に巻き込まれた少年、アムロ・レイは、偶然にもガンダムのパイロットとなる。連邦軍の新型戦艦ホワイトベースに乗り込んだ彼は、ジオン軍の鉱山基地、オデッサへと攻め込む大規模作戦に参加するのであった。

## オデッサ




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×6

■オデッサ基地の制圧

■ホワイトベース、ビッグトレーいずれかの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | カイ | ガンキャノン |
| 3 | ブライト | ホワイトベース |
| 4 | レビル | ビッグトレー |
| 1 | ランバ・ラル(1) | グフ |
| 2 | ガイア(1) | ドム |
| 3 | オルテガ(1) | ドム |
| 4 | マッシュ | ドム |
| 5 | ガイア(2) | ドム |
| 6 | オルテガ(2) | ドム |
| 7 | ランバ・ラル(2) | グフ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■中央基地 | ランバ・ラル(1)※1 | 10 |
| ■北西基地 | ドム[×3] | 75 |
| ■南東基地 | ドム[×3] | 75 |
| ■南西基地 | ジム[×3] | 150 |
| ■オデッサ基地 | ランバ・ラル(2) | 150 |
| ■Aフィールド | ジム | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | ザクII | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | ジム | 50 |
| ■Fフィールド | − | 100 |
| ■Gフィールド | − | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 75 |
| ■Jフィールド | − | 50 |

※1：ランバ・ラルが進軍を開始すると、守備隊長機がドム[×3]に変更。



ランバ・ラルや黒い三連星など、ベテランパイロットとの対決がメインとなるミッションだ。

## TACTICS 中央基地を制圧し、オデッサ基地へ進もう

まずは中央基地へと攻め込もう。ランバ・ラルを撃墜すると、Gフィールド付近に黒い三連星が出現する。黒い三連星は一定時間が経過するとホワイトベースを狙い始めるので、早めに対処したい。黒い三連星のうち1機でも倒せば全員が撤退するので、いずれか1機に狙いをつけて戦うといい。なお、ホワイトベースとビッグトレーは、量産機が相手なら撃墜される恐れはほとんどない。黒い三連星の撤退後は、防備に気を配る必要はなくなる。

黒い三連星撤退後に出現するFかGフィールドを制圧すると、H、I、Jフィールドが出現。Iフィールドに直進し、フィールドを制圧しつつ黒い三連星を倒せば、オデッサ基地のフィールドが出現。あとはオデッサ基地でランバ・ラルを撃墜すればいい。




チャージ攻撃3からブーストダッシュしてダッシュ攻撃、という連携で多くの敵を巻き込みつつ攻撃できる。

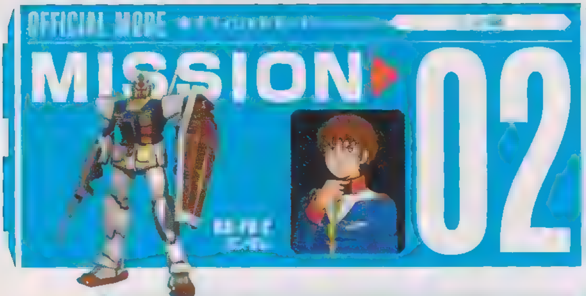


黒い三連星は3機が固まって近くにいると、ジェットストリームアタックを仕掛けてくるので要注意だ。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | ランバ・ラル出撃1 | イベントNo.02が未発生の状態で、中央基地を制圧するとランバ・ラル(1)[1]が出現する。 |
| [illegible] | ランバ・ラル出撃2 | イベントNo.01が未発生の状態で、以下のすべての条件を満たすと、ランバ・ラル(1)[1]が出現する。<br>①アムロがPOINT-1に到達する。<br>②南東基地、北東基地のいずれかを制圧する。 |
| [illegible] | ザクとは違うのだよ | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ザクとは違うのだよ」が発生する。<br>①アムロがガンダムに搭乗している。<br>②イベントNo.01またはイベントNo.02が発生している。<br>③ランバ・ラルが生存している。<br>④アムロとランバ・ラルが接触する。 |
| 04 | ランバ・ラル一時撤退 | ランバ・ラルを撃墜すると、ランバ・ラルが一時撤退する。 |
| [illegible] | 黒い三連星出撃 | イベントNo.04が発生すると、黒い三連星(ガイア(1)[2]、オルテガ(1)[3]、マッシュ[4])が出現する。 |
| [illegible] | ジェットストリームアタック | アムロがガイア(1)、オルテガ(1)、マッシュのいずれかと接触すると、ムービー「ジェットストリームアタック」が発生する。 |
| [illegible] | 俺を踏み台に…… | 以下の条件をすべて満たすと、ムービー「俺を踏み台に……」が発生し、黒い三連星が一時撤退する。<br>①アムロがガンダムに搭乗している。<br>②アムロがガイア(1)、オルテガ(1)、マッシュのいずれかを撃墜する。 |
| [illegible] | ビッグトレー出現 | イベントNo.05が発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ビッグトレー[4]とF、Gフィールドが出現し、ホワイトベースが北西基地に向け移動を開始する。<br>①イベントNo.07が発生している。<br>②南東基地を制圧する。<br>③北西基地を制圧する。 |
| [illegible] | 黒い三連星再出撃 | 以下のすべての条件を満たすと、ガイア(2)[5]、オルテガ(2)[6]が出現する。<br>①F、Gフィールドのいずれかを制圧する。<br>②イベントNo.06の発生から30秒が経過する。 |
| [illegible] | オデッサ基地出現 | イベントNo.04が発生後、以下のすべての条件を満たすと、オデッサ基地とランバ・ラル(2)[7]が出現する。<br>①Iフィールドを制圧する。<br>②ガイア(2)とオルテガ(2)を撃墜する。 |

# MISSION 02



STORY

地球連邦軍の総司令部、ジャブローにたどり着いたアムロたち。しかし、ホワイトベースの動きを察知していたシャアの部隊が尾行活動の末、基地の入り口を発見。オデッサ作戦以来、劣勢となっていたジオン軍は、地球上での戦況を一変させるべく大規模な降下作戦を展開する。

## ジャブロー




● 耐久力回復（小）×6　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×8

シャアは、Lフィールドを制圧した場合は 4a に、Mフィールドを制圧した場合は 4b に、それぞれ正体不明機として出現する。

■ジャブロー基地中枢の防衛成功
➡シャアの撃墜

■ジャブロー基地中枢の陥落、またはホワイトベースの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | カイ | ガンキャノン |
| 3 | ハヤト | ガンキャノン |
| 4 | ブライト | ホワイトベース |
| 1 | ジオン士官 | ガウ |
| 2 | ジオン士官 | ガウ |
| 3 | ジオン士官 | ガウ |
| 4 | シャア | シャア専用ズゴック |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■基地中枢 | ジム［×3］ | 100 |
| ■南西拠点 | グフ［×3］ | 100 |
| ■中央拠点 | ジム［×3］ | 150 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | ジム | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | ジム | 50 |
| ■Fフィールド | ジム | 50 |
| ■Gフィールド | ジム | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 50 |
| ■Jフィールド | − | 50 |
| ■Kフィールド | − | 50 |
| ■Lフィールド | − | 50 |
| ■Mフィールド | − | 50 |
| ■Nフィールド（東） | − | 50 |
| ■Nフィールド（西） | − | 50 |
| ■Oフィールド（北） | − | 50 |
| ■Oフィールド（南） | − | 50 |



序盤は味方パイロットの援護、後半はあちこちから出現する敵増援部隊の掃討がメインとなる。

## TACTICS すばやく戦場を移動しながら、敵の増援部隊を叩こう

フィールドを1カ所以上制圧すると、最初にハヤト、続いてカイがピンチになる。そのままにすると撃墜されてしまうので、すぐ救援に向かおう。ピンチになってから撃墜されるまでの時間は短いため、ハヤトとカイの2機を救援するには、すばやく敵を倒し次のフィールドへ急行する必要がある。チャージ攻撃3からのダッシュ攻撃を駆使してSPゲージをため、SP攻撃をメインに戦うといい。

ズゴック隊が出現したら、MかLフィールドに急行し、そこを制圧しよう。制圧後はN、Oフィールド、正体不明機（シャア）が出現する。シャアはNフィールド周辺から基地中枢を目指すが、そのままだとシャアに基地中枢を落とされてしまう。基地中枢の前でシャアを待ち構え、発見しだい撃墜しよう。



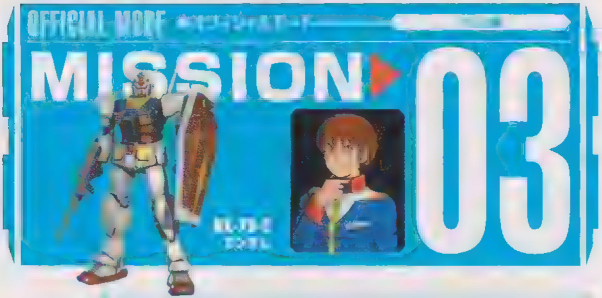
ハヤト、カイのどちらも助けたいなら、まず1フィールドを制圧し、E→Gフィールドの順に進んでいこう。



シャアは正体不明機として、Nフィールド周辺に出現する。出現後は基地中枢にすばやく向かい、早めに戦闘を仕掛けること。

## イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| ハヤトがピンチ | ハヤトが生存している状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、Eフィールドが強制的に制圧される。<br>①フィールドを1つ以上制圧する。<br>②ミッション開始後、3分経過する。 |
| カイがピンチ | カイが生存している状態で以下のいずれかの条件を満たすと、Gフィールドが強制的に制圧される。<br>①フィールドを1つ以上制圧する。<br>②ミッション開始後、3分経過する。 |
| 降下作戦開始 | 以下の①～③から1つ、④～⑥から1つの計2つの条件を満たすと、ムービーが発生し、南西拠点にガウ 1 2 3 が出現し三方に進軍する。その後、ホワイトベース 4 が出現し POINT-1 のゲートが開放される。<br>①ハヤトが撃墜される。<br>②ハヤトが生存している状態でEフィールドを制圧する。<br>③Cフィールドが制圧される。<br>④カイが撃墜される。<br>⑤カイが生存している状態でGフィールドを制圧する。<br>⑥Hフィールドが制圧される。 |
| ズゴック隊出現 | イベントNo.03が発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、アムロが POINT-2 にいる場合はLフィールド、アムロがそれ以外の場所にいる場合はMフィールドにズゴック隊が出現する。<br>①ガウが3隻とも撤退する。<br>②ジオン軍が基地内部に侵入する。<br>③アムロが基地内部に進入する。<br>④基地外部のフィールドを6つ以上制圧する。<br>⑤イベントNo.03発生後、25分が経過する。 |
| 正体不明機（シャア）出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、N、Oフィールドと正体不明機（シャア 4）が出現する。<br>①アムロが1度でも基地内に進入しており、なおかつ基地内のフィールドを1つ以上制圧する。<br>②フィールドを10カ所以上制圧した状態でアムロが1度でも基地内に進入しており、なおかつズゴック隊が基地中枢に侵入する。<br>③ミッション開始後、70分経過する。 |
| 復活のシャア | アムロがシャアに接近すると、ムービー「復活のシャア」が再生され、BGMが『哀・戦士』に変わる（アムロがガンダムに搭乗しているときのみ）。 |




アムロはサイド6で偶然にもシャア、そしてララァという少女と出会った。その頃、ジオン軍の宇宙要塞ソロモン攻略のために集結した連邦軍の艦隊は、正体不明機の襲撃に苦しめられていた。「とんがり帽子」とあだ名されたその機体に接触すると、ラ・ラと音が聞こえるという……。

## ソロモン宙域




● 耐久力回復(小)×2　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×6

Fフィールドを制圧した場合、エルメス(1)は3b、ムサイは4b、ガトーは5b、J・ライデンは6bに出現。それ以外の場合、エルメス(1)は3a、ムサイは4a、ガトーは5a、J・ライデンは6aに出現。ただし、ガトー撃墜前にカイとハヤトがJフィールドか廃コロニー内部に近づいた場合は、J・ライデンは6bに出現。

### 勝利条件

■キシリアの撤退
➡シャアの撃墜

### [illegible]

■ホワイトベースの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | カイ | ガンキャノン |
| 3 | ハヤト | ガンキャノン |
| 4 | ブライト | ホワイトベース |
| 5 | 連邦軍艦長 | サラミス |
| 6 | 連邦軍艦長 | サラミス |
| 1 | シャア(1) | シャア専用ゲルググ |
| 2 | ジオン士官 | ムサイ[×2] |
| 3 | ララァ(1) | エルメス(1) |
| 4 | ジオン士官 | ムサイ |
| 5 | ガトー | ガトー専用ゲルググ |
| 6 | J・ライデン | J・ライデン専用ゲルググ |
| 7 | ジオン士官 | ムサイ |
| 8 | ララァ(2) | エルメス(2) |
| 9 | シャア(2) | シャア専用ゲルググ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | ジム[×3] | 100 |
| ■廃コロニー内部 | ゲルググ | 50 |
| ■敵拠点宙域 | シャア(2) | 75 |
| ■Aフィールド | – | 50 |
| ■Bフィールド | – | 50 |
| ■Cフィールド(東) | – | 50 |
| ■Cフィールド(西) | – | 50 |
| ■Dフィールド(北) | – | 50 |
| ■Dフィールド(南) | – | 50 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド(東) | – | 75 |
| ■Gフィールド(西) | – | 75 |
| ■Hフィールド | – | 75 |
| ■Iフィールド | | 75 |
| ■Jフィールド | ゲルググ | 75 |



シャア、ガトー、J・ライデンといったジオンのエースパイロットと激戦を繰り広げるミッションだ。

## TACTICS ガトーとJ・ライデンは別々に出現させよう

まずは周囲の敵を倒しつつSPゲージをため、シャア専用ゲルググにSP攻撃を仕掛けよう。シャア撃墜後にEかFフィールドを制圧すると、近くのフィールドにエルメスが登場。エルメスは撃墜に時間がかかるため後回しにして、その間にEかFフィールドのもう一方を制圧しサラミスの目的地到達を待つ。この方法なら、J・ライデン出現前にガトーのみを出現させられるため、各個に撃墜しやすい。ガトーを放置しておくと自軍フィールドが次々に制圧されるので、すばやく撃墜しよう。

ガトー撃墜後はエルメスを倒し、次に登場するジオン軍第二波のムサイを撃沈。すると、J・ライデン、シャア、エルメスが登場する。J・ライデンを優先して倒し、シャアの待つ敵拠点宙域へと進もう。



エルメス出現後にIフィールドを制圧すると、ガトーとJ・ライデンが同時に出現。厳しい戦いを強いられる。



ジオン軍の第二波が登場したあとにコロニー内部を通過すると、ジオン軍の新たなフィールドが出現する。

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| 地球連邦軍進軍 | シャア(1)を撃墜すると、サラミス5 6とムサイ2が出現する。 |
| エルメス出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、エルメス(1)3が出現する。<br>①E、またはFフィールドを制圧する。　②C、またはDフィールドが制圧される。 |
| 謎のモビルスーツ | アムロがガンダムに搭乗した状態でGフィールドに進入すると、ムービー「謎のモビルスーツ」が発生する。 |
| ジオン軍第二波 | Gフィールドを制圧すると、エルメスが一時撤退し、ムサイ4が出現する。 |
| ガトー出現 | エルメス(1)が3bに出現した場合、以下のいずれかの条件を満たすと、ガトー5が出現する。<br>①サラミス6が、マップ南東に到達する。<br>②サラミス6が撤退する。<br>③Iフィールドを制圧する。<br>エルメス(1)が3aに出現した場合、以下のいずれかの条件を満たすと、ガトー5が出現する。<br>①サラミス5が、マップ北西に到達する。<br>②サラミス5が撤退する。<br>③Hフィールドを制圧する。 |
| J・ライデン出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、J・ライデン6が出現する。<br>①エルメス(1)が3bに出現したあとに、G、Iフィールドを制圧する。　②エルメス(1)が3aに出現したあとに、ガトーを撃墜する。　③エルメス(1)が3aに出現したあと、ガトーの撃墜前にカイ2とハヤト3が廃コロニー内部かJフィールドに近づく。 |
| シャア、エルメス出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ムサイ7、エルメス(2)8、シャア(2)9が出現する。<br>①Gフィールドを制圧する。　②ガトー、またはJ・ライデンを撃墜する。 |
| きらめきのララァ | シャア(2)を撃墜すると、ムービー「きらめきのララァ」が発生する(ガンダム搭乗時のみ)。 |

## EVENT アムロ、シャア、ララァをしばる運命

戦いの中でニュータイプとして共鳴し、惹かれあうアムロとララァ。その光景に動揺し、妨害するシャア。焦りが生まれたシャアのスキを見逃さずアムロが止めを刺そうとしたそのとき、ララァは身を挺してシャアをかばう。エルメスのコクピットをガンダムのビーム・サーベルが貫き、「時が見える……」という言葉とともにララァは宇宙に散るのであった。



敵同士で惹かれ合う2人の関係は悲劇的な結末を迎えることに。アムロ、シャアは大事な人を同時に失う。

# MISSION▶04



STORY

ホワイトベースの一行は、集結した連邦艦隊とともにジオン最後の防衛拠点である宇宙要塞ア・バオア・クーへと艦を進める。対するジオン軍は総帥ギレン、キシリアの指揮のもと守りを固め、ついにここに両軍の総力を結集した最終決戦が幕を開けることとなった。

## ア・バオア・クー




● 耐久力回復(小)×7　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×4

J・ライデンは、Hフィールド側から要塞中枢に進んだ場合は3a、Jフィールド側から要塞中枢に進んだ場合は3bに出現。

### 勝利条件

ア・バオア・クーの制圧
➡シャアの撃墜

ホワイトベースの撃沈
➡アムロの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | カイ | ガンキャノン |
| 3 | ハヤト | ガンキャノン |
| 4 | 連邦軍艦長 | サラミス |
| 5 | ブライト | ホワイトベース |
| 1 | ガトー(1) | ガトー専用ゲルググ |
| 2 | ガトー(2) | ガトー専用ゲルググ |
| 3 | J・ライデン | J・ライデン専用ゲルググ |
| 4 | ジオン士官 | ムサイ |
| 5 | シャア | ジオング |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 中央防衛拠点 | ゲルググ[×3] | 100 |
| 戦艦ドック | ジム[×3] | 100 |
| 要塞中枢 | ガトー(2) | 150 |
| Aフィールド | — | 50 |
| Bフィールド | — | 50 |
| Cフィールド | — | 50 |
| Dフィールド | — | 50 |
| Eフィールド | — | 75 |
| Fフィールド | — | 50 |
| Gフィールド | — | 75 |
| Hフィールド | | 75 |
| Iフィールド | リック・ドム | 100 |
| Jフィールド | — | 75 |
| Kフィールド | — | 50 |



一年戦争最後の舞台はア・バオア・クー。要塞内部は迷路のような複雑な構造をしており、強敵も多い。

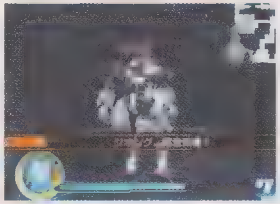
## TACTICS ガトーを倒し、ア・バオア・クーの中枢へ

Fフィールドを制圧すると、POINT-1のゲートが開放される。中央防衛拠点へは、上の南下ルートからはカイ、下の北上ルートからはハヤトが進軍する。中央防衛拠点に進入するとガトーがマップ南東から出現し、アムロに向かってくるので、中央防衛拠点を制圧しつつ、ガトーを迎撃しよう。ガトー戦後はPOINT-3のゲートが開放されるので、ハヤト、カイと協力して進軍していくといい。

要塞中枢周辺では、J·ライデンとガトーとの戦いが連続して発生する。周囲には量産機が多数いるので、これを利用してSPゲージをため、SP攻撃で戦うといい。ガトー戦後はPOINT-6のゲートが開き、シャアとの一騎討ちになる。シフト移動でジオングを正面に捉え、攻撃をガードしてから反撃しよう。



J・ライデン出現後はPOINT-4のゲートが閉鎖され、外部～中央防衛拠点に戻れなくなるので注意しよう。



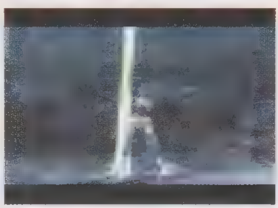
ジオングは耐久力が半分近くになると、一度だけ耐久力が全回復する。それまでは、SPゲージは温存しておこう。

## イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| カイ、ハヤト出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、カイ2、ハヤト3、サラミス4が出現して進軍を開始し、POINT-1のゲートが開放される。<br>①Fフィールドを制圧する。<br>②ミッション開始後、10分経過する。 |
| ホワイトベース登場 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ホワイトベース5が出現し、POINT-2のゲートが開放される。<br>①フィールドを3つ以上制圧する。<br>②アムロが中央防衛拠点に侵入する。<br>③ミッション開始後、10分経過する。 |
| ガトー出現 | アムロが中央防衛拠点に侵入すると、ガトー(1)1が出現する。 |
| ホワイトベース突入 | ガトー(1)を撃墜すると、ホワイトベースが中央防衛拠点に進軍を開始する。 |
| 基地内部ゲート開放 | ガトー(1)を撃墜すると、基地内部に通じるPOINT-3のゲートが開放される。 |
| ジオン軍の秘策 | アムロが要塞中枢に接近すると、POINT-4のゲートが閉鎖されてアムロが基地内部に閉じ込められ、ムサイ4が出現する。 |
| J・ライデン出現 | イベントNo.06が発生すると、J・ライデン3が出現する。J・ライデンを撃墜するとPOINT-5のゲートが開放される。 |
| ホワイトベース戦闘不能 | 要塞中枢の耐久力をゼロにすると、ガトー(2)2が出現する。ムービー「ホワイトベース戦闘不能」が発生し、ホワイトベースが撤退する。 |
| 中枢制圧＆シャア出現 | 要塞中枢を制圧すると、地球連邦軍とジオン軍が全軍撤退する。POINT-6のゲートが開放され、シャア5が出現する。 |
| ラストシューティング | シャアを撃墜すると、ムービー「ラストシューティング」が発生する(アムロがガンダム搭乗時のみ)。 |

## EVENT アムロとシャアの決着！ ラストシューティング

宿命のライバルであるアムロとシャアは死力を決した戦いを繰り広げ、ジオングは頭部のみ、ガンダムは半壊状態となる。だが、彼らはそれでも戦い続ける。そんな中、アムロはメインカメラが壊れた状態でシャアの気配を察知し、頭上にビームライフルを放つ。この攻防により、両者は機体を失い、ア・バオア・クー内部へとその姿を消す……。



ビームライフル一閃！アムロとシャア戦いは引き分けとなり、決着は、別の機会に持ち越されることになる。




宇宙世紀0079、地球からもっとも遠い宇宙都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んだ。激戦の末、劣勢となったジオン公国軍は、宇宙要塞ソロモンにほど近い宙域で連邦軍を迎え撃つ。シャアはララァの指示を仰ぎ、ガンダムとの対決に臨むのだった。

## ソロモン宙域



● 耐久力回復(小)×2　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×6

アムロ(1)を撃墜後、カイかハヤト撃墜時にシャアが東にいた場合、アムロ(2)は 7a 、エルメス(2)は 6a に出現。シャアが西にいた場合、アムロ(2)は 7b 、エルメス(2)は 6b に出現。

■ホワイトベースの撃沈
➡アムロの撃墜

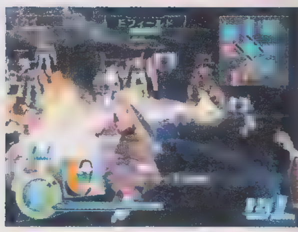
■ムサイの全滅

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 2 | ララァ(1) | エルメス(1) |
| 3 | シオン士官 | ムサイ |
| 4 | ジオン士官 | ムサイ |
| 5 | ジオン士官 | ムサイ |
| 6 | ララァ(2) | エルメス(2) |
| 1 | 連邦軍艦長 | サラミス |
| 2 | 連邦軍艦長 | サラミス |
| 3 | ハヤト | ガンキャノン |
| 4 | ブライト | ホワイトベース |
| 5 | アムロ(1) | ガンダム |
| 6 | カイ | ガンキャノン |
| 7 | アムロ(2) | ガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■第一作戦宙域 | ザクII[×3] | 50 |
| ■第二作戦宙域 | ザクII[×3] | 50 |
| ■第三作戦宙域 | ザクII[×3] | 50 |
| ■第四作戦宙域 | ボール[×3] | 150 |
| ■Aフィールド | ― | 50 |
| ■Bフィールド | ― | 50 |
| ■Cフィールド | ― | 50 |
| ■Dフィールド | ― | 50 |
| ■Eフィールド | ― | 50 |
| ■Fフィールド | ― | 50 |
| ■Gフィールド | ― | 50 |

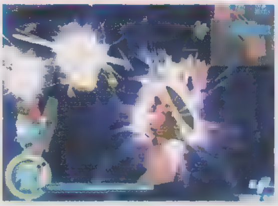


このミッションのメインはアムロとの対決。あらかじめカイ、ハヤトを撃墜しておくと展開が楽だ。

## TACTICS アムロを倒す前にフィールドを制圧せよ

スタート地点のBフィールドを制圧したあとに、ムサイの進むAかCフィールドを制圧しよう。ここで、サラミスがD、Eフィールドに出現するので、それらのフィールドをすぐに制圧しよう。サラミス撃沈後は、カイかハヤトが出現するので撃墜する。

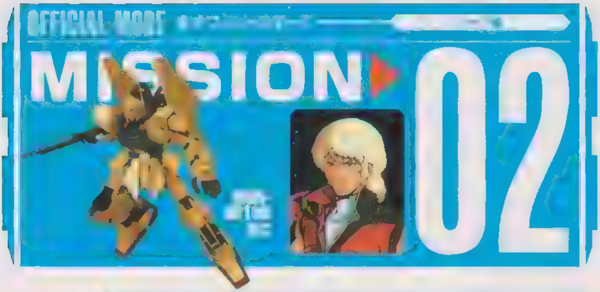
フィールド制圧を進めるとアムロが出現するがフィールドから動かないため、無視して残りのフィールドをすべて制圧してから戦おう。アムロ撤退後は、カイとハヤトの登場していないほうが出現するのでこれを倒し、再登場するアムロと一騎討ちをしよう。



シャア専用ゲルググはチャージ攻撃3が複数の敵を巻き込みやすく、SPゲージをためやすいのがメリットだ。

## イベントリスト

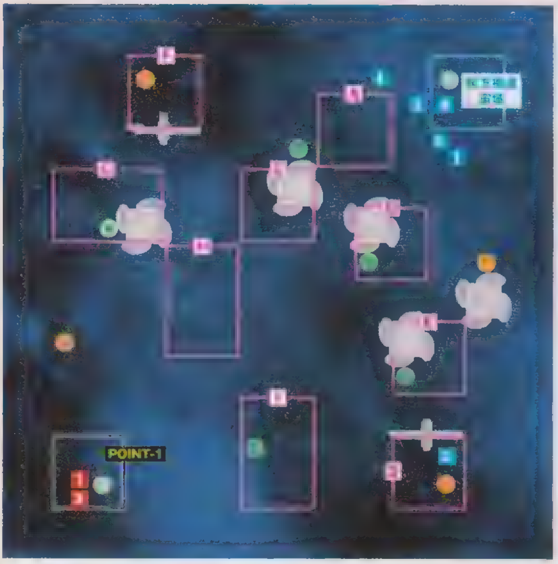
| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | サラミス出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、サラミス12が出現する。<br>①Aフィールドを制圧する。<br>②Cフィールドを制圧する。<br>③第一、第二、第三作戦宙域のいずれかが制圧される。 |
| [illegible] | カイ、またはハヤト出現1 | 以下の条件のいずれか2つを満たすと、シャアがマップの西側にいる場合はハヤト3が出現し、マップの東側にいる場合はカイ6が出現する。<br>①Aフィールドを制圧する。<br>②Cフィールドを制圧する。<br>③Dフィールドを制圧する。<br>④Eフィールドを制圧する。<br>⑤第一、第二、第三作戦宙域のいずれかが制圧される。 |
| [illegible] | ホワイトベース出現 | 以下の条件のいずれか4つを満たすと、ホワイトベース4が出現する。<br>①Aフィールドを制圧する。<br>②Cフィールドを制圧する。<br>③Dフィールドを制圧する。<br>④Eフィールドを制圧する。<br>⑤Fフィールドを制圧する。<br>⑥Gフィールドを制圧する。<br>⑦第一、第二、第三作戦宙域のいずれかが制圧される。<br>⑧カイを撃墜する。<br>⑨ハヤトを撃墜する。 |
| [illegible] | アムロ出現 | カイ、またはハヤトを撃墜した状態で、以下の条件のいずれか5つを満たすと、アムロ(1)5が出現し、エルメス(1)がアムロ(1)付近に移動する。<br>①Aフィールドを制圧する。<br>②Cフィールドを制圧する。<br>③Dフィールドを制圧する。<br>④Eフィールドを制圧する。<br>⑤Fフィールドを制圧する。<br>⑥Gフィールドを制圧する。<br>⑦第四作戦宙域を制圧する。<br>⑧第一、第二、第三作戦宙域のいずれかが制圧される。 |
| 05 | アムロ、一時撤退 | アムロ(1)を撃墜すると、アムロ(1)とエルメス(1)が一時撤退する。 |
| [illegible] | カイ、またはハヤト出現2 | イベントNo.05のが発生すると、カイ6、またはハヤト3(イベントNo.02で出現しなかったパイロット)が出現する。 |
| [illegible] | アムロ、ララァ再登場 | 以下のすべての条件を満たすと、アムロ(2)7とエルメス(2)6が出現する。<br>①カイを撃墜する。<br>②ハヤトを撃墜する。 |
| [illegible] | きらめきのララァ | シャアがシャア専用ゲルググに搭乗した状態で、アムロ(2)を撃墜すると、ムービー「きらめきのララァ」が発生する。 |




STORY

宇宙世紀0087、シャア・アズナブルは、クワトロ・バジーナと名を変え、反地球連邦組織エゥーゴに属す。エゥーゴは地球連邦軍の拠点であるジャブローへ降下作戦を行うため、大気圏突入を図る。そこに待ち構えていたのは連邦軍のエリート部隊、ティターンズであった。

## 大気圏




- 耐久力回復(小)×4
- 耐久力回復(全回復)×2
- 耐久力回復(中)×1
- SPゲージ回復(小)×4

■クワトロ、カミーユの地球降下成功
➡ジェリド、カクリコンの撃墜

■アーガマの撃沈、またはクワトロ、カミーユいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | クワトロ | 百式 |
| 2 | カミーユ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 3 | エマ | リック・ディアス |
| 4 | アポリー | リック・ディアス |
| 5 | ロベルト | リック・ディアス |
| 6 | ブライト | アーガマ |
| 1 | ジェリド | マラサイ |
| 2 | カクリコン | マラサイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 味方拠点宙域 | ジムⅡ[×3] | 100 |
| Aフィールド | − | 50 |
| Bフィールド | − | 75 |
| Cフィールド | − | 75 |
| Dフィールド | − | 100 |
| Eフィールド | − | 75 |
| Fフィールド | − | 75 |
| Gフィールド | ハイザック | 100 |
| Hフィールド | ハイザック | 100 |
| Iフィールド | ハイザック | 100 |



エマは苦戦を強いられ、耐久力がすぐに減少していくので注意。エマの救援をすばやく行うこと。

## TACTICS エマの救援を行い、味方の降下作戦を援護する

まずはスタート地点から南下し、孤立しているエマを最優先で救援したい。エマを放っておくとすぐに耐久力が減ってしまうので、途中のフィールドは無視して進むこと。エマの救援に成功したらマップを北上し、A、B、C、Eといったフィールドを制圧しよう。なお、カミーユが戦っているフィールドは彼が制圧するので、任せて先に進んでも構わない。

降下作戦が開始されると、アポリー、ロベルト、エマの3機がPOINT-1の降下ポイントに向かって移動する。アーガマ付近の位置から、アポリーはマップ北を迂回(うかい)しつつ南下、ロベルトは直進、エマは南を迂回しつつ進む。降下作戦が開始されたら、北からF~Iフィールドを制圧していこう。ただし、味方機が苦戦した場合はすぐ急行すること。



百式はチャージ攻撃4が周囲の敵を巻き込みやすく、SPゲージをためやすい。SP攻撃を多用しよう。



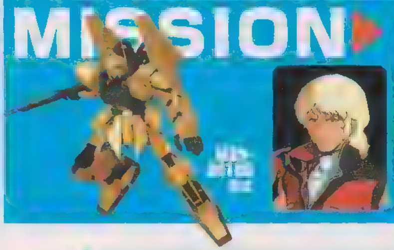
アポリーたちの降下後はジェリドとカクリコンが登場。カミーユとのコンビネーションSP攻撃による大ダメージを狙おう。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | エマ救援 | Dフィールド制圧時にエマの耐久力が40%以上残っていると、エマが大気圏突入を再開する。 |
| [illegible] | エマ撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、エマが撤退する。<br>①カミーユ、クワトロがDフィールド進入時にエマの耐久力が40%未満になっている。<br>②Dフィールド制圧時にエマの耐久力が40%未満になっている。<br>③イベントNo.03が発生している。 |
| [illegible] | 降下部隊移動開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、味方MS部隊がPOINT-1の降下ポイントに移動を開始する。<br>①イベントNo.01が発生している。<br>②イベントNo.02が発生している。<br>③エマ機が撃墜される。<br>④A、B、Cフィールドをすべて制圧する。 |
| [illegible] | 大気圏突入開始 | アポリー、ロベルト、エマのいずれかがPOINT-1の降下ポイントに接近、または撤退すると、アポリー、ロベルト、エマのうち生存しているパイロットが大気圏突入を開始する。3機すべてが大気圏突入、または撤退するとアーガマが撤退し、すべての自軍フィールドが消滅する。 |
| [illegible] | アポリー降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、アポリーが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②アポリーがPOINT-1の降下ポイントに接近する。 |
| [illegible] | ロベルト降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、ロベルトが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②ロベルトがPOINT-1の降下ポイントに接近する。 |
| [illegible] | エマ降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、エマが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②エマがPOINT-1の降下ポイントに接近する。 |
| [illegible] | ジェリド、カクリコン出現 | アポリー、ロベルト、エマの全員が地球に降下もしくは撤退すると、ジェリド1、カクリコン2が出現する。 |
| [illegible] | 大気圏突入 | ジェリド、カクリコンを撃墜すると、ムービー「大気圏突入」が発生する(2Pがカミーユの場合、ガンダムMk-II以外が搭乗機だと発生しない)。 |

OFFICIAL MODE ◆オフィシャルモード

# MISSION▶03



STORY

エゥーゴは大気圏突入に成功し、連邦軍の拠点ジャブローへ降下作戦を行う。ジャブローの実権は現在ティターンズが握っているため、何か罠があるのではないかとクワトロは推測する。7年前はジオンのシャア、今はエゥーゴのクワトロとして、彼は再びジャブローに挑む。

## ジャブロー




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

カミーユとジェリド(1)の出現位置は、A、C、Eフィールドを制圧した場合は 2a 1a 、A、B、Eフィールド、またはA、B、C、Fフィールドの中のいずれか3つを制圧した場合は 2b 1b 、B、E、Fフィールドを制圧した場合は 2c 1c になる。Gフィールド側から進んで基地中枢を制圧した場合、アウドムラは 6a 、ジェリド(2)は 2a に出現。Hフィールド側から進んで基地中枢を制圧した場合、アウドムラは 6b 、ジェリド(2)は 2b に出現。

### 勝利条件

■基地中枢の制圧
➡制限時間内のクワトロとカミーユのジャブロー基地脱出成功
➡制限時間内のジェリドの撃墜、およびクワトロとカミーユのジャブロー基地脱出成功

■カミーユの撃墜
➡アウドムラの撃沈、またはクワトロ、カミーユのジャブロー基地脱出失敗

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | クワトロ | 百式 |
| 2 | カミーユ | ガンダムMk-II |
| 3 | エマ※1 | リック・ディアス |
| 4 | アポリー※1 | リック・ディアス |
| 5 | ロベルト※1 | リック・ディアス |
| 6 | ハヤト | アウドムラ |
| 1 | ジェリド(1) | マラサイ |
| 2 | ジェリド(2) | マラサイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 南西拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| 基地中枢 | グフ飛行型[×3] | 70 |
| 北西拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| 南東拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| 第一防衛拠点 | グフ飛行型[×3] | 50 |
| 第二防衛拠点 | グフ飛行型[×3] | 50 |
| 中央拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| Aフィールド | − | 50 |
| Bフィールド | − | 50 |
| Cフィールド | − | 50 |
| Dフィールド | − | 50 |
| Eフィールド | − | 50 |
| Fフィールド | − | 50 |
| Gフィールド | − | 50 |
| Hフィールド | − | 50 |
| Iフィールド | − | 100 |
| Jフィールド | | 50 |
| Kフィールド | − | 50 |

※1：エマ、アポリー、ロベルトは、シャア編ミッション02で地球に降下している場合にのみ出現する。



ジャブローは地形が入り組んだ複雑なマップ。さらに、落盤も発生し退路が限定されるので注意しよう

## TACTICS 味方の救援を重視した進軍をしよう

スタート地点近くにあるAかBフィールドを制圧すると、C、E、Fフィールドが出現。ミッション02でアポリー、ロベルト、エマの降下作戦を成功させていると、アポリー、ロベルト、エマが順次出現する。それぞれが降下したフィールドで敵と交戦するので、味方の登場するフィールドの制圧を優先すること。降下後にジェリドと交戦するカミーユは、ほかの味方の救援をしてから助ければいい。

ジャブロー基地のゲートが開放されたら基地中枢に向かって進軍する。味方苦戦のメッセージが増えるが、基地中枢を制圧すれば耐久力が回復するので基地中枢の制圧を優先しよう。アウドムラ出現後は、アポリー、ロベルト、エマの救援を優先し、3機が撤退を始めてからカミーユの救援に向かおう。



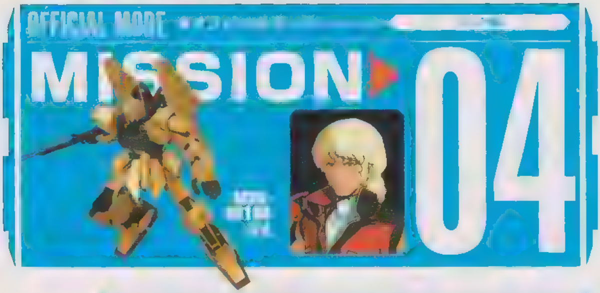
ジャブロー進入時は苦戦表示が出ようとも、基地中枢の制圧が優先。フィールド制圧後は味方の耐久力が回復する。



ジャブロー脱出時は味方機の救援を優先し、最後にカミーユを救援する。猶予は15分なので時間に余裕はあるはずだ。

### イベントリスト

| No. | 発生する。 | 発生条件 |
|---|---|---|
| | ジャブローの風 | 以下のいずれかの条件を満たすと、出撃イベントにかわりムービー「ジャブローの風」が再生される。①2Pが出撃していない。 ②2PがカミーユでガンダムMk-IIに搭乗している。 |
| | アポリー降下 | オフィシャルモードのシャア編ミッション02でイベントNo.05を発生させてAかBフィールドを制圧している状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、アポリー4が出現する。①Cフィールドを制圧する。 ②Cフィールド出現後、一定時間が経過する。 |
| | ロベルト降下 | オフィシャルモードのシャア編ミッション02でイベントNo.06を発生させてAかBフィールドを制圧している状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、ロベルト5が出現する。①Fフィールドを制圧する。 ②Fフィールド出現後、一定時間が経過する。 |
| | エマ降下 | オフィシャルモードのシャア編ミッション02でイベントNo.07を発生させ、AかBフィールドを制圧した状態で以下のいずれかの条件を満たすと、エマ3が出現する。 ①Eフィールドを制圧する。 ②Eフィールド出現後、一定時間が経過する。 ③2Pがエマではない。 |
| | カミーユ降下 | 2Pがカミーユ以外の状態で、フィールドを3つ以上制圧すると、カミーユ2が出現する。 |
| | ジェリド降下 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド(1) 1が出現する。①2Pがカミーユ以外で、イベントNo.05が発生している。②2Pがカミーユの状態でミッションを開始する。 |
| | ジェリド、一時撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド(1)が一時撤退する。①ジェリドを撃墜する。 ②ジャブロー基地外にある敵フィールドをすべて制圧する。 |
| | ゲート、開放！ | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジャブロー基地の POINT-1 のゲートがすべて開放され、基地中枢が出現する。①イベントNo.07が発生している。 ②ジャブロー基地外のフィールドを5つ以上制圧する。 |
| | 中枢へのゲート開放 | G、Hフィールドを制圧すると、POINT-2 のゲートが開放される。 |
| | 中枢制圧 | 基地中枢を制圧すると、核爆弾のタイマーが起動する。その後、ムービーが発生してGフィールドから基地中枢に移動した場合は POINT-3 POINT-5 のゲートが、Hフィールドから基地中枢に移動した場合は POINT-3 POINT-4 のゲートが閉鎖される。 |
| 11 | アウドムラ出現 | イベントNo.10が発生すると、アウドムラ6が出現する。 |
| 12 | ジェリド、再出現 | イベントNo.11が発生すると、ジェリド(2) 2が出現する。 |
| | カミーユ、苦戦！ | アウドムラが 6a に出現している状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、カミーユが苦戦し、その場で留まる。①第二防衛拠点が制圧されている。 ②カミーユが第二防衛拠点にいる。 ③2Pがカミーユではない。 ④基地中枢を制圧している。アウドムラが 6b に出現している状態で、以下のいずれかの条件を満たすとカミーユが苦戦し、その場で留まる。①第一防衛拠点が制圧されている。 ②カミーユが第一防衛拠点にいる。 ③2Pがカミーユではない。 ④基地中枢を制圧している。 |
| | カミーユ、救出成功！ | 2Pがカミーユ以外の状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、カミーユが撤退して脱出地点へ移動する。①イベントNo.13が発生した状態で、カミーユが留まったフィールド(※)を制圧する。②イベントNo.13が未発生の状態で、特定フィールド(※)を制圧する。(※アウドムラが 6a に出現しているなら第二防衛拠点、アウドムラが 6b に出現しているなら第一防衛拠点) |
| | ジャブロー脱出 | 2PのカミーユがガンダムMk-II、クワトロが百式に搭乗している状態で、以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ジャブロー脱出」が発生する。 ①ジェリド(2)を撃墜する。 ②ジャブロー基地内部にカミーユ、クワトロがいない。 |




# MISSION 04

地球での勢力争いに勝利したエゥーゴは、宇宙においてシロッコ率いるティターンズを追い詰めていた。しかし、その争いにジオン公国の再興を図るハマーン・カーンのアクシズの勢力が割り込んできた。戦況は三つ巴となり、混迷の中、グリプス2での決戦が始まる。

## グリプス2




- 耐久力回復（小）×7
- 耐久力回復（全回復）×2
- 耐久力回復（中）×1
- SPゲージ回復（小）×7

■シロッコの撃墜
➡ハマーンの撃墜

■アーガマの撃沈、またはカミーユの撃墜
➡クワトロの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | クワトロ | 百式 |
| 2 | カミーユ | Zガンダム |
| 3 | エマ（1） | ガンダムMk-II |
| 4 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| 5 | ブライト | アーガマ |
| 6 | エマ（2） | ガンダムMk-II |
| 1 | ヤザン（1） | ハンブラビ |
| 2 | ダンケル | ハンブラビ |
| 3 | ジェリド | バウンド・ドック |
| 4 | ラムサス | ハンブラビ |
| 5 | ヤザン（2） | ハンブラビ |
| 6 | レコア | パラス・アテネ |
| 7 | シロッコ（1） | ジ・O |
| 8 | シロッコ（2） | ジ・O |
| 1 | ハマーン（1） | キュベレイ |
| 11 | ハマーン（2） | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■第一作戦宙域 | ネモ［×3］ | 150 |
| ■第二作戦宙域 | ガザC［×3］ | 100 |
| ■第三作戦宙域 | － | 70 |
| ■グリプス2内部 | － | 100 |
| ■ジュピトリス | シロッコ（2） | 150 |
| ■Aフィールド | － | 150 |
| ■Bフィールド | － | 70 |
| ■Cフィールド | － | 70 |
| ■Eフィールド | － | 50 |
| ■Fフィールド | － | 50 |
| ■Gフィールド | － | 100 |
| ■Hフィールド | － | 70 |
| ■Iフィールド | － | 50 |
| ■Jフィールド | － | 100 |
| ■Kフィールド | － | 70 |
| ■Lフィールド | － | 50 |
| ■Mフィールド | － | 50 |
| ■Nフィールド | － | 50 |
| ■Oフィールド | － | 100 |



グリプス2のコロニーレーザーの発射を成功させるか否かで、あとの展開が大きく変わる。

## TACTICS コロニーレーザーの発射を成功させよう

まずはマップ北で孤立しているエマを救援に行く。原作通りに進めたいのであればエマは無視し、ラーディッシュ轟沈イベントを発生させよう。

次に、敵パイロットと交戦し、ダンケル→ラムサス→ジェリド→ヤザンの順で倒していく。ヤザン撃墜後は、第三軍、レコアが出現。さらに、グリプス2がコロニーレーザーの発射準備を開始する。シロッコ、ハマーンがグリプス2に向かうので、先に急行しよう。なお、エマはレコアを追撃に出るが、撃墜されることはないので大丈夫だ。グリプス2ではカミーユと共闘し、シロッコ、ハマーンを一時撤退させる。2人の撤退後は、レコアを倒してからジュピトリスに向かい、シロッコと再戦しよう。シロッコ撃墜後は、ハマーンとの一騎討ちになる。



敵のエース機を優先的に倒せば、フィールドの制圧や味方の苦戦状態を阻止できるのだ。積極的にエース機を狙おう。




シロッコ、ハマーンとの戦闘では、カミーユとのコンビネーションSP攻撃を多用してダメージを与えていきたい。

## イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | アーガマ出撃 | ミッション開始後、しばらくしてからラーディッシュがエマ(1)を援護するために進軍を開始する。進軍開始後、アーガマ5が出現する。 |
| 02 | ラムサス出現 | イベントNo.01「アーガマ出撃」が発生すると、ラムサス4が出現する。 |
| [illegible] | ラーディッシュ轟沈 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生し、ラーディッシュが撃沈。ヤザン(1)とエマ(1)が一時撤退する。<br>①イベントNo.04が発生していない。　②ラーディッシュがエマ(1)に接触してから15秒が経過する。 |
| [illegible] | エマ救出成功 | イベントNo.03が未発生の状態でクワトロがエマに接近すると、ヤザン(1)が一時撤退し、エマ(1)がアーガマまで移動開始する。その後、ラーディッシュが撤退する。 |
| [illegible] | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド3が出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。　②イベントNo.04が発生している。　③カミーユがアーガマ(第一作戦宙域)から離れる。 |
| [illegible] | ヤザン再出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン(2)5が出現する。<br>①イベントNo.03、またはイベントNo.04が発生している。　②ジェリドを撃墜する。 |
| 07 | アクシズ出現 | ヤザン(2)を撃墜すると、第三軍が出現する。 |
| [illegible] | レコア出現 | イベントNo.07が発生すると、レコア6が出現し、アーガマへ移動を開始する。 |
| [illegible] | エマ再出現 | イベントNo.08が発生すると、エマ(2)6が出現し、レコアへ移動を開始する。 |
| [illegible] | グリプス2発射準備 | イベントNo.08が発生すると、ムービーが発生し、シロッコ(1)7とハマーン(1)[illegible]が出現する。 |
| [illegible] | グリプス2へのシロッコの侵入 | シロッコ(1)がクワトロより先にグリプス2に侵入すると、グリプス2の内部破壊イベントが発生する。 |
| [illegible] | グリプス2へのハマーンの侵入 | ハマーン(1)がクワトロより先にグリプス2に侵入すると、グリプス2の内部破壊イベントが発生する。 |
| 13 | グリプス2の損傷 | グリプス2のフィールドの耐久力が50%未満になると発生する。 |
| [illegible] | コロニーレーザー発射 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生し、E、F、G、Hフィールドと、その周辺のすべての味方と敵が消滅する。ただし、イベントNo.13が発生している場合は、ムービーのあと、E、Fフィールドのみが消滅する。<br>①シロッコ(1)とハマーン(1)を撃墜する。　②クワトロがグリプス2の外に出る。 |
| [illegible] | コロニーレーザー発射失敗 | 以下のいずれかの条件を満たすと、グリプス2内部のフィールドが消滅してシロッコ(1)がジュピトリスに撤退し、ハマーン(1)が一時撤退する。<br>①グリプス2内部を制圧される。またはイベントNo.10発生後、15分経過した状態でハマーン(1)かシロッコ(1)のいずれかが生存している。<br>②イベントNo.11、イベントNo.12がともに発生している。 |
| [illegible] | ジュピトリス出現 | イベントNo.14、またはイベントNo.15が発生すると、ジュピトリスが出現する。 |
| [illegible] | 宇宙を駆ける | ジュピトリスのシロッコ(2)8を撃墜すると、味方と敵の全軍が撤退する。 |
| [illegible] | ハマーン再出現 | ジュピトリスのシロッコ(2)8を撃墜すると、ハマーン(2)[illegible]が出現する。 |
| [illegible] | 落日のシャア | ハマーン(2)を撃墜すると、ムービー「落日のシャア」が発生する(クワトロが百式に搭乗している場合)。 |

OFFICIAL MODE

# MISSION 01



STORY

ジェリドとのいさかいを機にガンダムMk-Ⅱに乗ることになったカミーユは、ティターンズとエゥーゴの争いに巻き込まれてしまう。エゥーゴは、ティターンズが属する地球連邦軍の本拠地であるジャブローへの降下作戦を展開するため、大気圏付近に張られた敵防衛網の突破を図る。

## 大気圏




● 耐久力回復（小）×4　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×4

■クワトロ、カミーユの地球降下成功
➡ジェリド、カクリコンの撃墜

■アーガマの撃沈、またはクワトロ、カミーユいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 2 | クワトロ | 百式 |
| 3 | エマ | リック・ディアス |
| 4 | アポリー | リック・ディアス |
| 5 | ロベルト | リック・ディアス |
| 6 | ブライト | アーガマ |
| 1 | ジェリド | マラサイ |
| 2 | カクリコン | マラサイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | ジムⅡ［×3］ | 100 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 75 |
| ■Cフィールド | − | 75 |
| ■Dフィールド | − | 100 |
| ■Eフィールド | − | 75 |
| ■Fフィールド | − | 75 |
| ■Gフィールド | ハイザック | 100 |
| ■Hフィールド | ハイザック | 100 |
| ■Iフィールド | ハイザック | 100 |



カミーユの搭乗機体はガンダムMk-Ⅱ。チャージ攻撃4のハイパー・バズーカは攻撃範囲が広く優秀だ。

## TACTICS エマを救出し、近いフィールドから制圧していこう

スタート直後、エマがDフィールドで孤立しているので至急救出に向かおう。ここでエマを救出しておけば、ミッション02に僚機として出撃させられる。Dフィールドを制圧してエマの救出に成功したら、次は味方の地球への降下をサポートしよう。

アポリー、ロベルト、エマの3機は POINT-1 の降下ポイントに向かって進んでいくので、彼らが敵機に阻まれないように、進軍ルート上の敵フィールドを前もって制圧しておこう。DフィールドからE→B→C→Fフィールドの順番で進み、その後I→H→Gフィールドの順で制圧していくと効率がいい。

降下ポイントに出現するジェリドとカクリコンは、2機同時に相手をするため苦戦は必至。クワトロに片方の敵を引きつけてもらい、1機ずつ撃墜していこう。



スタート直後からエマからの救援メッセージが発せられる。途中にあるフィールドは無視して一直線に進もう。



エマは耐久力が減りやすいので、彼女が通過するIフィールドはカミーユ自身ですぐに向かい、協力して制圧すること。

## イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| エマ救援 | Dフィールド制圧時にエマの耐久力が40%以上だと、エマが大気圏突入を再開する。 |
| エマ撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、エマが撤退する。<br>①カミーユ、クワトロがDフィールド侵入時にエマの耐久力が40%未満になっている。<br>②Dフィールド制圧時にエマの耐久力が40%未満になっている。<br>③イベントNo.03が発生している。 |
| 降下部隊移動開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、味方MS部隊が POINT-1 の降下ポイントへ移動を開始する。<br>①イベントNo.01が発生している。<br>②イベントNo.02が発生している。<br>③エマが撃墜される。<br>④A、B、Cフィールドをすべて制圧する。 |
| 大気圏突入開始 | 以下のすべての条件を満たすと、アポリー、ロベルト、エマのうち生存しているパイロットが大気圏突入を開始する。3機すべてが大気圏突入、または撤退するとアーガマが撤退し、すべての自軍フィールドが消滅する。<br>①アポリーが POINT-1 の降下ポイントに接近、または撤退する。<br>②ロベルトが POINT-1 の降下ポイントに接近、または撤退する。<br>③エマが POINT-1 の降下ポイントに接近、または撤退する。 |
| アポリー降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、アポリーが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②アポリーが POINT-1 の降下ポイントに接近する。 |
| ロベルト降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、ロベルトが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②ロベルトが POINT-1 の降下ポイントに接近する。 |
| エマ降下成功 | 以下のすべての条件を満たすと、エマが地球に降下する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②エマが POINT-1 の降下ポイントに接近する。 |
| ジェリド、カクリコン出現 | アポリー、ロベルト、エマの全員が地球に降下もしくは撤退すると、ジェリド1、カクリコン2が出現する。 |
| 大気圏突入 | ミッションをクリアすると、ムービー「大気圏突入」が発生する(カミーユがガンダムMk-II搭乗時のみ)。 |




STORY

大気圏付近に張られたティターンズの包囲網を突破し、地球降下に成功したカミーユは、地上でエゥーゴのメンバーたちと合流。彼らはジャブロー基地へと向かうが、敵勢力の少なさに違和感を覚える。そこへ、カミーユを執拗に狙うジェリドが姿を現す。

## ジャブロー




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

Gフィールド側から入って基地中枢を制圧した場合、アウドムラは6a、ジェリド(2)は2aに出現。Hフィールド側から制圧した場合、アウドムラは6b、ジェリド(2)は2bに出現。

■基地中枢の制圧
➡制限時間内のクワトロとカミーユのジャブロー基地脱出成功
➡制限時間内のジェリドの撃墜、およびクワトロとカミーユのジャブロー基地脱出成功

■クワトロの撃墜
➡アウドムラの撃沈、またはカミーユ、クワトロのジャブロー基地脱出失敗

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | ガンダムMk-II |
| 2 | ロベルト※1 | リック・ディアス |
| 3 | エマ※1 | リック・ディアス |
| 4 | クワトロ | 百式 |
| 5 | アポリー※1 | リック・ディアス |
| 6 | ハヤト | アウドムラ |
| 1 | ジェリド(1) | マラサイ |
| 2 | ジェリド(2) | マラサイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南西拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| ■基地中枢 | グフ飛行型[×3] | 70 |
| ■北西拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| ■南東拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| ■中央拠点 | ジムII[×3] | 100 |
| ■第一防衛拠点 | グフ飛行型[×3] | 50 |
| ■第二防衛拠点 | グフ飛行型[×3] | 50 |
| ■Aフィールド | | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | − | 50 |
| ■Gフィールド | − | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 100 |
| ■Jフィールド | − | 50 |
| ■Kフィールド | − | 50 |

※1：エマ、アポリー、ロベルトは、シャア編ミッション02で地球に降下している場合にのみ出現する。

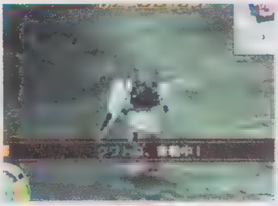


ジャブロー基地内部は地形が複雑なので、マップを確認しつつ迷わないように注意しよう。

## TACTICS 自機の位置を把握して、すばやく脱出する

序盤からジェリドのマラサイが攻撃を仕掛けてくるので、すぐに撃墜へ向かおう。ジェリドはSP攻撃でビームライフルを連射するので、攻撃を受けたら●ボタンを連打してすぐに回避すること。ジェリドを撃墜し、敵フィールドを5カ所制圧するとゲートが開放され、基地内へ侵入が可能になる。

マップ北東の基地中枢を制圧するとカウントダウンが開始され、制限時間内の脱出を迫られる。目的地は基地に入ったときとは別のゲートになるので、急いでそちらへ向かおう。途中、第一防衛拠点、または第二防衛拠点では僚機が敵に囲まれ危機に陥るので、SP攻撃を使ってすばやくフィールドを制圧する。制限時間があるため、それ以外の関係ないフィールドは無視して基地から脱出しよう。



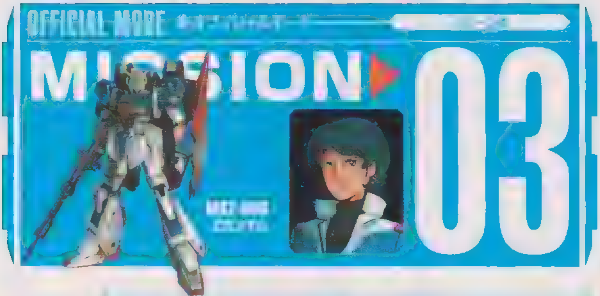
アウドムラ出現後、第一、第二防衛拠点が敵に制圧され、そこにクワトロがいると危機に陥る。すぐに救出へ向かおう。



脱出ポイントには多数の敵量産機と同時に、ジェリドのマラサイも出現。クワトロと協力して撃墜しよう。

### イベントリスト

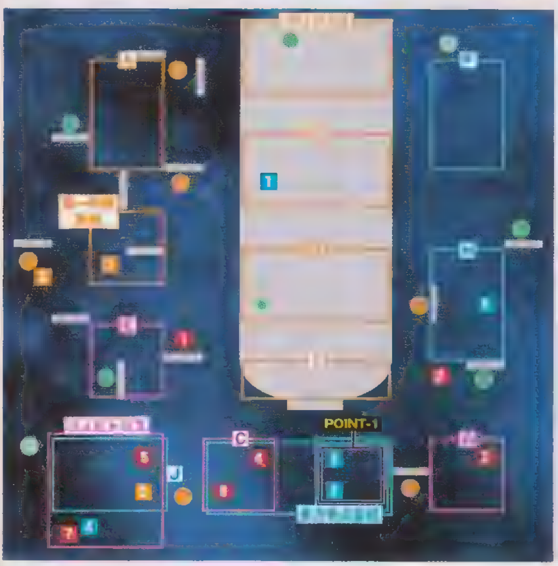
| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| [illegible] | ジャブローの風 | 出撃イベントにかわりムービー「ジャブローの風」が発生する（カミーユがガンダムMk-II搭乗時のみ）。 |
| 02 | ジェリド降下 | ミッション開始直後にジェリド（1）1が出現する。 |
| [illegible] | ジェリド、一時撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド（1）が一時撤退する。 ①ジェリド（1）を撃墜する。 ②ジャブロー基地外の全フィールドを制圧する。 |
| [illegible] | アポリー降下 | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション01でイベントNo.05を発生させた状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、アポリー5が出現する。 ①Cフィールドを制圧する。 ②Cフィールド出現後、一定時間が経過する。 |
| [illegible] | ロベルト降下 | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション01でイベントNo.06を発生させた状態で、以下のいずれかの条件を満たすとロベルト2が出現する。 ①Fフィールドを制圧する。 ②Fフィールド出現後、一定時間が経過する。 |
| [illegible] | エマ降下 | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション01でイベントNo.07を発生させた状態で、以下のいずれかの条件を満たすとエマ3が出現する。 ①2Pがエマではない。 ②Eフィールドが出現している。 |
| [illegible] | クワトロ降下 | 2Pがエマ、クワトロ以外の状態で、以下のいずれかの条件を満たすとクワトロ4が出現する。 ①フィールドを4つ以上制圧する。 ②フィールドを3つ制圧しており、ジェリド（1）を撃墜している。 ③エマが降下している。 ④Eフィールドの出現後、一定時間が経過する。 |
| [illegible] | ゲート、開放！ | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1のゲートがすべて開放され、基地中枢が出現する。 ①イベントNo.03が発生している。 ②ジャブロー基地外のフィールドを5つ以上制圧する。 |
| [illegible] | 中枢へのゲート開放 | GかHフィールドを制圧すると、POINT-2のゲートが開放される。 |
| [illegible] | 中枢制圧 | 基地中枢を制圧すると、核爆弾のタイマーが起動する。その後、ムービーが発生してPOINT-3のゲートが閉鎖される |
| 11 | アウドムラ出現 | イベントNo.10が発生すると、アウドムラ6が出現する。 |
| 12 | ジェリド、再び出現 | イベントNo.11が発生すると、ジェリド（2）2が出現する。 |
| [illegible] | クワトロ、苦戦！ | アウドムラが6aに出現している状態で、以下のすべての条件を満たすと、クワトロが苦戦し、その場に留まる。 ①第二防衛拠点が制圧される。 ②クワトロが第二防衛拠点にいる。 ③プレイヤーがクワトロではない。 ④基地中枢を制圧している。アウドムラが6b出現している状態で、以下のすべての条件を満たすと、クワトロが苦戦し、その場に留まる。 ①第一防衛拠点が制圧される。 ②クワトロが第一防衛拠点にいる。 ③プレイヤーがクワトロはない。 ④基地中枢を制圧している。 |
| [illegible] | クワトロ、救出成功！ | プレイヤーがクワトロ以外の状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、クワトロが撤退して脱出拠点へ向かう。<br>①イベントNo.13が発生しており、クワトロが留まったフィールド(※)を制圧する。<br>②イベントNo.13が未発生の状態で、特定フィールド(※)を制圧する。<br>(※アウドムラの出現位置が6bなら第一防衛拠点、アウドムラの出現位置が6aなら第二防衛拠点) |
| [illegible] | ジャブロー脱出 | カミーユがガンダムMk-II、クワトロが百式に搭乗している状態で、以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ジャブロー脱出」が発生する。 ①ジェリド（2）を撃墜する。 ②基地内部にカミーユとクワトロがいない。 |




**STORY**

エゥーゴとティターンズの戦いは宇宙へと舞台を移す。さらに、両者の戦いにハマーン率いるアクシズという勢力が加わり、事態は混迷を極める。アクシズと手を結ぶため、エゥーゴとティターンズはそれぞれ交渉を開始。だがそんな中、クワトロが行方不明となる。

## グリプス2




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×6

### 勝利条件

■シロッコ、ジェリド、ヤザンの撃墜
➡ハマーンの撃墜

### 敗北条件

■アーガマの撃沈、またはクワトロの撃墜
➡アーガマの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-II |
| 3 | ブライト | アーガマ |
| 4 | クワトロ | 百式 |
| 5 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| 1 | ジェリド | バウンド・ドック |
| 2 | ヤザン | ハンブラビ |
| 3 | ダンケル | ハンブラビ |
| 4 | ラムサス | ハンブラビ |
| 5 | シロッコ | ジ・O |
| 6 | レコア | パラス・アテネ |
| 7 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| [illegible] | アクシズ士官 | グワダン |
| [illegible] | ハマーン（1） | キュベレイ |
| [illegible] | ハマーン（2） | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 味方拠点宙域※1 | ネモ［×3］ | 100 |
| 第一作戦宙域 | ガザC［×3］ | 100 |
| ジュピトリス | マラサイ［×3］ | 100 |
| グリプス2 | ガザC［×3］ | 150 |
| Aフィールド | – | 50 |
| Bフィールド | – | 100 |
| Cフィールド | ラムサス | 50 |
| Dフィールド | ダンケル | 50 |
| Eフィールド | – | 50 |
| Fフィールド | – | 50 |
| Gフィールド | – | 50 |
| Hフィールド | – | 50 |
| Iフィールド | – | 50 |
| Jフィールド | – | 50 |

※1：ティターンズ撤退後はフィールド面積が拡大し、フィールド耐久力のMAXが50に変化。

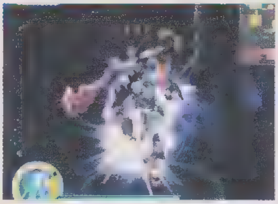



ミッション03よりZガンダムへと搭乗機が変更。ウェイブライダーに変形すれば、すばやく移動できる。

## TACTICS 敵戦力を効果的に減らすため、すばやくクワトロを撃墜

ハンブラビ隊の攻撃により、スタート直後からアーマガが危険に陥るので、ウェイブライダーに変形して救出へ向かおう。このときヤザンを撃墜すると3機とも撤退するため、ヤザンのみを狙っていくといい。ヤザンとジェリドを撃墜すると、シロッコ、ハマーンが出現。シロッコと接触するかハマーンを撃墜すると、ハマーンが撤退してクワトロが出現する。このあとはすぐにクワトロに接近し、シロッコを撃墜しよう。

クワトロが撤退したうえでシロッコを撃墜すると、ティターンズが撤退し、アクシズ軍とともにハマーンが再出現。キュベレイのSP攻撃をまともに受けると耐久力が大幅に減少するので、SP攻撃を察知したらダッシュを繰り返して回避しよう。



ヤザンを撃墜するとジェリドのバウンド・ドックがカミーユに接近。チャージ攻撃3でガードをくずしてから攻めよう。



シロッコの周りにはサラがおり、2対1の戦いを強いられる。先に耐久力が低いサラを狙って撃墜したい。

## イベントリスト

| | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | ハンブラビ隊、撤退 | ヤザンを撃墜すると、ハンブラビ隊(ヤザン、ダンケル、ラムサス)が撤退する。 |
| [illegible] | 全方位攻撃 | ジェリドを撃墜した状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、ムービー「全方位攻撃」が発生し、シロッコ5、レコア6、サラ7、ハマーン(1)2が出現する。<br>①ヤザンを撃墜する。<br>②ダンケルを撃墜する。<br>③ラムサスを撃墜する。 |
| [illegible] | 生きていたシャア | 2Pがクワトロ以外で、かつカミーユがZガンダムに搭乗している状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、ムービー「生きていたシャア」が発生し、ハマーン(1)が一時撤退してクワトロ4が出現する。ただし、カミーユがZガンダムに搭乗していない場合はムービーが発生しない。<br>①カミーユがシロッコと接触する。<br>②ハマーン(1)を撃墜する。 |
| [illegible] | クワトロ、撤退開始 | 2Pがクワトロ以外の状態でカミーユがクワトロに接近すると、クワトロがアーガマに移動を開始する。イベントNo.07が発生している場合は、クワトロがアーガマ周辺に強制移動する。 |
| [illegible] | クワトロ、退却完了 | 以下のすべての条件を満たすと、クワトロがアーガマに帰艦完了する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②クワトロがPOINT-1に移動する。<br>③ハンブラビ隊(ヤザン、ダンケル、ラムサス)が撤退している。 |
| [illegible] | ティターンズが攻撃を続行 | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコがジュピトリスに移動する。<br>①シロッコを撃墜する。<br>②イベントNo.07が発生していない。<br>③ヤザンが生存している、または2Pがクワトロ以外の状態でイベントNo.04が発生していない。 |
| [illegible] | ティターンズの撤退 | 以下のすべての条件を満たすと、ティターンズが撤退する。<br>①シロッコ、ジェリド、ヤザンを全滅させる。<br>②イベントNo.05が発生している。またはレコア、サラを撃墜してジュピトリスを制圧する(2Pがクワトロの場合は②の条件を満たす必要はない)。 |
| [illegible] | 宇宙の渦 | イベントNo.07が発生すると、ラーディッシュ5が出現し、グワダンが撤退する。 |
| [illegible] | ハマーン出現 | イベントNo.08発生後、フィールドを1つ以上制圧すると、ハマーン(2)が出現する。 |
| [illegible] | 宇宙の声 | カミーユがZガンダムに搭乗した状態でハマーン(2)を撃墜すると、ムービー「宇宙の声」が発生する。 |

OFFICIAL MODE




STORY

グリプス2をめぐるエゥーゴ、ティターンズ、アクシズの争いは最終段階に突入。時間の経過とともに、戦闘の激しさは増していくばかり。その最中、メールシュトローム作戦で奪ったグリプス2のレーザーでティターンズ艦隊を壊滅させるため、エゥーゴは最終作戦を開始する。

## グリプス2




● 耐久力回復（小）×7　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×7

■シロッコの撃墜

■アーガマの撃沈、またはクワトロの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | クワトロ | 百式 |
| 3 | エマ(1) | ガンダムMk-II |
| 4 | ブライト | アーガマ |
| 5 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| 6 | エマ(2) | ガンダムMk-II |
| 1 | ヤザン(1) | ハンブラビ |
| 2 | ダンケル | ハンブラビ |
| 3 | ラムサス | ハンブラビ |
| 4 | ジェリド | バウンド・ドック |
| 5 | ヤザン(2) | ハンブラビ |
| 6 | レコア | パラス・アテネ |
| 7 | シロッコ(1) | ジ・O |
| 8 | シロッコ(2) | ジ・O |
| 1 | ハマーン(1) | キュベレイ |
| 2 | ハマーン(2) | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■第一作戦宙域 | ネモ[×3] | 150 |
| ■第二作戦宙域 | ガザC[×3] | 100 |
| ■グリプス2内部 | – | 100 |
| ■ジュピトリス | シロッコ(2) | 150 |
| ■Aフィールド | – | 150 |
| ■Bフィールド | – | 70 |
| ■Cフィールド | – | 70 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | – | 100 |
| ■Hフィールド | – | 70 |
| ■Iフィールド | – | 50 |
| ■Jフィールド | – | 100 |
| ■Kフィールド | – | 70 |
| ■Lフィールド | – | 50 |
| ■Mフィールド | – | 50 |
| ■Nフィールド | – | 50 |
| ■Oフィールド | – | 100 |



エマ、ヘンケンの戦死を防ぐには、スタート地点から離れたAフィールドへ救出へ向かう必要がある。

## TACTICS エマをすばやく救出し、協力してコロニーレーザーの発射を成功させよう

最初にアーガマの近くにいるダンケルを撃墜してから、Aフィールドにいるエマの救出へ向かう。次はヤザン、ジェリドとの戦いになるが、後者を撃墜するとアクシズ軍出現イベントが発生するため、ヤザンを先に撃墜すべきだ。アクシズ軍が出現したら急いでOフィールドへ向かってエマとレコアのイベントを阻止し、エマを守りたい。

グリプス2内部へと向かうシロッコ、ハマーンとは同時に戦うため非常にやっかいだ。味方のクワトロとともに片方を集中攻撃して、1機ずつ撃墜していこう。コロニーレーザーのイベント後は再度ハマーン、シロッコといった強敵と連戦することとなる。このとき、エマに協力してもらえると戦いやすい。彼女が撃墜されないように、つねに状態に注意しておこう。



コロニーレーザー発射後に出現するハマーンにはクワトロが向かう。撃墜されると敗北となるので必ず救出に向かうこと。



グリプス2内部には回復アイテムがある。シロッコ、ハマーン戦でダメージを受けたら、撃墜される前にすぐに回復しよう。

### イベントリスト

| | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| | ラーディッシュ轟沈 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生してラーディッシュが撃沈され、エマ(1)とヤザン(1)が一時撤退する。<br>①イベントNo.02が発生していない。　②ラーディッシュがエマ(1)に接触してから15秒が経過する。 |
| | エマ救出成功 | イベントNo 01が発生する前にカミーユがエマ(1)に接近すると、ラーディッシュが撤退し、エマ(1)が一時撤退する。 |
| | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド[4]が出現する<br>①イベントNo.01が発生している。　②イベントNo 02が発生している。　③カミーユがアーガマ(第一作戦宙域)から離れる。 |
| | ヤザン再出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン(2)[illegible]が出現する。<br>①イベントNo.01が発生している。　②ジェリドを撃墜する。 |
| | カミーユ覚醒 | ヤザン(2)を撃墜すると、ムービー「カミーユ覚醒」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| | アクシズ出現 | ジェリドを撃墜すると、第三軍が出現する。 |
| 7 | レコア出現 | イベントNo.06が発生すると、レコア[6]が出現する。 |
| | エマ再出現 | イベントNo.07が発生すると、エマ(2)[illegible]が出現する。 |
| | エマとレコア相討ち | レコアとエマ(2)の戦闘開始後に15秒が経過すると、相討ちで両者が戦死する。 |
| | エマとレコア相討ち阻止 | イベントNo.09が未発生の状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、レコアとエマ(2)の相打ちを阻止できる。<br>①カミーユがレコアと戦闘する。　②カミーユがレコアに接近する。　③レコアを撃墜する。 |
| | グリプス2発射準備 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ムービーが発生し、シロッコ(1)[7]とハマーン(1)[1]が出現する。<br>①イベントNo.09が発生している。　②イベントNo.10が発生している。 |
| 12 | グリプス2の損傷 | グリプス2のフィールドの耐久力が50%未満になる。 |
| | コロニーレーザー発射 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生し、E、F、G、Hフィールドと、その周辺のすべての敵と味方が消滅する。ただし、イベントNo.12が発生している場合は、ムービー発生後、E、Fフィールドのみが消滅する。<br>①シロッコ(1)とハマーン(2)を撃墜する。　②カミーユがグリプス2内部の外に出る。 |
| | コロニーレーザー発射失敗 | 以下のいずれかの条件を満たすと、グリプス2内部のフィールドが消滅してシロッコ(1)がジュピトリスに撤退し、ハマーン(1)が一時撤退する。<br>①グリプス2内部を制圧される。　②イベントNo.12から15分経過した状態でハマーン、シロッコのいずれかが生存している。 |
| | ハマーン再出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ハマーン(2)[illegible]が出現する。<br>①イベントNo.13が発生している。　②イベントNo.14が発生している。 |
| | アクシズ全面撤退 | ハマーン(2)を撃墜すると、第三軍がすべて撤退する。 |
| | 宇宙を駆ける | イベントNo.18が未発生の状態で、ジュピトリスの守備隊長シロッコ(2)[illegible]を撃墜すると、ムービー「宇宙を駆ける」が発生する。 |
| | 星の鼓動は愛 | 以下のすべての条件を満たしてジュピトリスの守備隊長シロッコ(2)[illegible]を撃墜すると、ムービー「宇宙を駆ける」が発生し、ボイスイベントが発生する。<br>①2Pがエマではない。　②イベントNo.01が発生していない。　③ミッションクリア時にエマ(2)が生存している。 |



OFFICIAL MODE

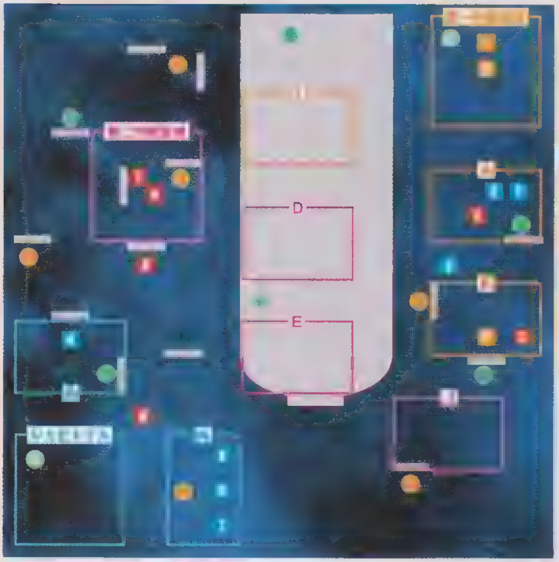
# MISSION 01



STORY

エゥーゴに勢力を押されつつあるティターンズは、ジオン公国の残党アクシズに和平交渉を提案するも交渉は決裂。その混乱に乗じティターンズの総帥ジャミトフ・ハイマンを暗殺し、実権を握った木星帰りの男、パプテマス・シロッコは、アクシズの旗艦グワダンから脱出を図る。

## グリプス2




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×6

■ハマーンの撃墜
➡カミーユ、クワトロの撃墜
➡アーガマの撃沈
➡ハマーンの撃墜

■ジュピトリスの撃沈、またはサラ、レコアいずれかの撃墜
➡ジュピトリスの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | シロッコ | ジ・O |
| 2 | サラ | ポリノーク・サマーン |
| 3 | レコア | パラス・アテネ |
| 4 | ジェリド | バウンド・ドック |
| 5 | ヤザン | ハンブラビ |
| 6 | ダンケル | ハンブラビ |
| 7 | ラムサス | ハンブラビ |
| 1 | ブライト | アーガマ |
| 2 | カミーユ（1） | Zガンダム |
| 3 | クワトロ（1） | 百式 |
| 4 | エマ | ガンダムMk-II |
| 5 | カミーユ（2） | Zガンダム |
| 6 | クワトロ（2） | 百式 |
| 1 | アクシズ士官 | グワダン |
| 2 | ハマーン（1） | キュベレイ |
| 3 | ハマーン（2） | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■ジュピトリス | ハイザック［×3］ | 200 |
| ■第一作戦宙域 | ハマーン（2） | 100 |
| ■第二作戦宙域 | エマ | 100 |
| ■Aフィールド | – | 75 |
| ■Bフィールド | ハマーン（1） | 75 |
| ■Dフィールド | – | 75 |
| ■Eフィールド | – | 75 |
| ■Gフィールド | – | 75 |
| ■Iフィールド | – | 75 |
| ■Jフィールド | – | 75 |
| ■Kフィールド | – | 50 |

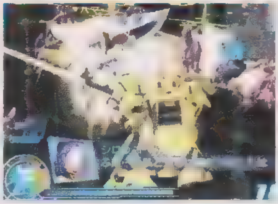


エゥーゴ、アクシズと連戦を強いられる。味方のジェリドたちと力を合わせて戦おう。

# TACTICS フィールドを制圧しつつ、サラとレコアを救援せよ

まずAフィールドを制圧し、続いてBフィールドに向かう。Bフィールドの耐久力をゼロにすると、ハマーンが出撃する。ハマーン出現後はサラ、レコアがジュピトリスに帰還を開始し、カミーユが出現。Bフィールドでハマーンと戦っていれば、カミーユが接近して「生きていたシャア」イベントが発生する。

イベント発生後はハマーンが撤退し、カミーユ、クワトロとの戦闘に入る。2機の撤退後はマップ中央にエゥーゴの部隊が出現するので、あらかじめマップ中央に移動してから戦えば、撤退させたあとスムーズに敵フィールドを制圧できる。アーガマ出現後は再度カミーユとクワトロが出現するので、これを倒してからアーガマを撤退させ、アクシズ出現後はフィールドを制圧してからハマーンと戦おう。



強敵となるハマーン戦ではチャージ攻撃3や4でガザCを倒してSPゲージをため、SP攻撃を使って戦おう。



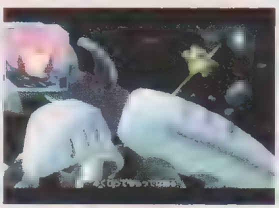
レコア、サラがジュピトリスに帰還すると、ヤザンのハンブラビ隊、ジェリドがそれぞれの援軍として登場する。

## イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| 全方位攻撃 | シロッコがBフィールドの耐久力をゼロにすると、ムービー「全方位攻撃」の発生後、ハマーン(1)1が出現し、カミーユ(1)2が出現する。サラとレコアはジュピトリスへの帰艦を優先して行動する。 |
| 生きていたシャア | 以下のいずれかの条件を満たすと、ムービー「生きていたシャア」が発生し、クワトロ(1)3が出現する(シロッコがジ・Oに搭乗している場合のみ)。ハマーン(1)が健在ならハマーン(1)が一時撤退する。<br>①カミーユ(1)、ハマーン(1)とシロッコが接近する。<br>②イベントNo.01が発生した状態で、カミーユ(1)とシロッコがBフィールドにいる。<br>③条件①と②を満たすことなくハマーンかカミーユを撃墜する。 |
| エゥーゴ出現 | カミーユ(1)とクワトロ(1)を撃墜すると、エマ4が出現する。 |
| サラ帰艦 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド4、カミーユ(2)5が出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。<br>②サラがジュピトリスに帰艦する。 |
| レコア帰艦 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン5、ダンケル6、ラムサス7が出現する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②レコアがジュピトリスに帰艦する。 |
| クワトロ再登場 | カミーユ(2)がサラに接近すると、クワトロ(2)8が出現する。 |
| エゥーゴ撤退 | 第二作戦宙域を制圧すると、エゥーゴが全軍撤退する。 |
| アクシズ大攻勢 | イベントNo.07が発生すると、ハマーン(2)[illegible]と第三軍が出現する。 |

# EVENT ティターンズとアクシズの両雄、激突す！

ハマーンのキュベレイを撃墜しようと、部下のサラ、レコアに包囲を指示するシロッコ。しかし、キュベレイのファンネルが猛威を振るう。ニュータイプの閃(ひらめ)きでファンネルの軌道を見切り、破壊するシロッコ。互いに引かず、すさまじいプレッシャーをかけ合うハマーンとシロッコだが、グワダンから脱出したカミーユ、シャアの乱入により決着は持ち越しへ。



すさまじいプレッシャーをかけ合う両者。一軍を率いる器である2人だけあって、譲れない戦いとなる。

# MISSION 02



STORY

コロニーレーザー砲、グリプス2をエゥーゴに抑えられたティターンズは、グリプス2の奪取、もしくは破壊を目的とした作戦を展開する。クワトロ率いるエゥーゴはそれを阻止しようと防衛網を張るが、そこにハマーンのアクシズも参戦し、戦況は混乱の渦に巻き込まれた。

## グリプス2




● 耐久力回復(小)×7　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

■カミーユの撃墜

■ジュピトリスの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | シロッコ | ジ・O |
| 2 | ジェリド | バウンド・ドック |
| 3 | ヤザン | ハンブラビ |
| 4 | ダンケル | ハンブラビ |
| 5 | ラムサス | ハンブラビ |
| 6 | レコア | パラス・アテネ |
| 1 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| 2 | カミーユ(1) | Zガンダム |
| 3 | エマ(1) | ガンダムMk-II |
| 4 | ブライト | アーガマ |
| 5 | クワトロ(1) | 百式 |
| 6 | カミーユ(2) | Zガンダム |
| 7 | エマ(2) | ガンダムMk-II |
| 8 | カミーユ(3) | Zガンダム |
| 9 | クワトロ(2) | 百式 |
| 1 | ハマーン(1) | キュベレイ |
| 2 | ハマーン(2) | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■ジュピトリス | マラサイ | 100 |
| ■第一防衛拠点 | リック・ディアス | 50 |
| ■第二防衛拠点 | リック・ディアス | 50 |
| ■第一攻撃拠点 | リック・ディアス | 75 |
| ■グリプス2内部 | クワトロ | 150 |
| ■Aフィールド | リック・ディアス | 50 |
| ■Bフィールド | リック・ディアス | 50 |
| ■Cフィールド | エマ(1) | 50 |
| ■Dフィールド | ー | 75 |
| ■Eフィールド | ー | 75 |
| ■Fフィールド | ー | 75 |
| ■Gフィールド | ガザC | 75 |
| ■Hフィールド | ー | 50 |
| ■Iフィールド | ー | 75 |
| ■Jフィールド | ネモ[×3] | 50 |
| ■Kフィールド | ー | 50 |
| ■Lフィールド | ー | 50 |
| ■Mフィールド | ー | 50 |
| ■Nフィールド | ー | 50 |

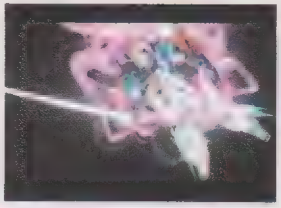



グリプス2内部では、5分以内にクワトロを倒せるかどうかによって、以後の戦況が大きく変わる。

## TACTICS 原作通りに進ませて、イベントを多く見よう

難易度は上がるが、イベントを多く見るなら原作に沿った展開をしよう。Aフィールドを制圧し、エマ、カミーユを出現させる。次に、Cフィールドの耐久力をゼロにすれば、ラーディッシュが移動を開始。ラーディッシュ轟沈後にエマを撃墜し、ジェリドとカミーユが戦うと「ジェリド散華」のイベントが発生。次にヤザンとカミーユが戦闘すれば「カミーユ覚醒」のムービーが発生する。

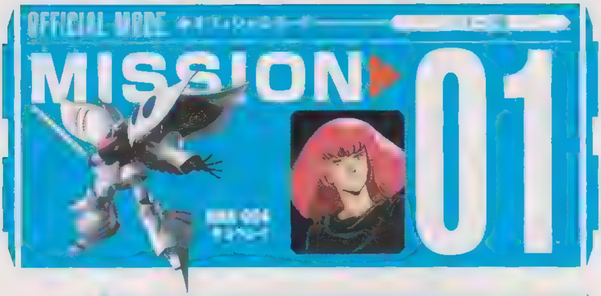
カミーユ撃墜後は、グリプス2の充填(じゅうてん)が発生。グリプス2内部に進入するとハマーン、カミーユが登場し、耐久力をゼロにするとクワトロが登場。その後は5分間待ち、コロニーレーザーを発射させよう。次に再登場したハマーン、クワトロを倒してアーガマを撤退させ、最後にカミーユを倒せば「宇宙を駆ける」のムービーが発生し、クリアとなる。



カミーユ覚醒のイベントは2つのイベントを発生させないと見れない。このとき、ヤザンが撃墜されてしまうので注意。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | エマ&カミーユの到着 | フィールドを1つ制圧すると、カミーユ(1) 2、エマ(1) 3が出現し、ヤザンがエマ(1)、ジェリドがカミーユ(1)に向け進軍を開始する。 |
| 02 | ラーディッシュ始動 | シロッコ、またはヤザンがエマ(1)のいるフィールドに侵入すると、ラーディッシュがエマに向けて進軍を開始する。 |
| 03 | ラーディッシュ轟沈 | ラーディッシュがヤザンに接近すると、ムービーが発生し、ラーディッシュが撃沈される。 |
| 04 | エマ一時撤退 | エマ(1)を撃墜すると、エマ(1)が一時撤退する。 |
| 05 | ジェリド散華 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリドが戦死する。 ①イベントNo.04が発生したときに、シロッコがジェリドとカミーユ(1)から離れた場所にいる。 ②カミーユ(1)がジェリドを撃墜する。 |
| 06 | カミーユ進軍開始 | 以下のすべての条件を満たすと、カミーユ(1)がシロッコに向かい進軍を開始する。 ①イベントNo.05が発生している。 ②カミーユ(1)が健在している。 |
| 07 | ヤザン、カミーユを狙う | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザンがカミーユに向かい進軍を開始する。 ①イベントNo.03が発生している。 ②イベントNo.05が発生している。 ③ヤザンとカミーユ(1)が生存している。 |
| 08 | カミーユ覚醒 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「カミーユ覚醒」が発生し、ヤザンが戦死してカミーユ(1)がパワーアップする。 ①イベントNo.07が発生している。 ②ヤザンとカミーユ(1)が戦闘する。 |
| 09 | カミーユ一時撤退 | カミーユ(1)を撃墜すると、カミーユ (1) が一時撤退する。 |
| 10 | グリプス2降下&アクシス出現 | 以下のすべての条件を満たすとムービーが再生され、グリプス2と敵の増援部隊、第三軍が出現する。 ①イベントNo.04が発生している。 ②イベントNo.09が発生している。 |
| 11 | レコア出現 | 以下のすべての条件を満たすと、レコア 1が出現する。 ①イベントNo 10が発生している。 ②第一、第二防御拠点のどちらかを制圧する。 |
| 12 | アーガマ到着、グリプス2充填開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマ 4が出現し、グリプス2内部にフィールドとクワトロ(1) 5が出現する。 ①イベントNo.10が発生した状態で、第一、第二防御拠点を2つとも制圧する。 ②イベントNo.10発生後、4分が経過する。 |
| 13 | ハマーンとカミーユ出現 | 以下のすべての条件を満たすとハマーン(1) 、カミーユ(2) 6とエマ(2) 7が出現し、グリプス2へ移動を開始する。 ①イベントNo.12が発生している。 ②シロッコがグリプス2内部に侵入、もしくは2分30秒が経過する。 |
| 14 | エマとレコア | 以下のすべての条件を満たすと、エマとレコアがともに戦死する。 ①イベントNo.12が発生している。 ②エマとレコアが戦闘を開始してから30秒が経過する。 ③シロッコがエマとレコアから遠くに離れている。 |
| 15 | レコア本陣防衛へ | 以下のすべての条件を満たすと、レコアがジュピトリスに移動を開始する。①イベントNo 14が発生していない。②レコアが生存している。③エマを撃墜する。 |
| 16 | コロニーレーザー発射阻止 | 以下のすべての条件を満たすと、コロニーレーザーの発射が中止され、カミーユ(2)が一時撤退し、M、Nフィールドが出現する。 ①イベントNo.12が発生している。 ②5分以内にグリプス2内部を制圧する。 |
| 17 | アクシス総攻撃開始 | イベントNo.16が発生すると、ハマーン(1)がジュピトリスへ向け進軍を開始する。 |
| 18 | アクシス軍撤退 | イベントNo.17発生後、ハマーン(1)を撃墜すると、アクシズ軍が全軍撤退する。 |
| 19 | コロニーレーザー発射 | イベントNo.12発生後、5分経過すると、ムービーが発生し、E、F、I フィールドとその周辺の敵、味方が消滅する。ハマーン(1)とカミーユ(2)、クワトロ(1)が一時撤退する。 |
| 20 | クワトロ、ハマーン再登場 | 以下のすべての条件を満たすと、クワトロ(2) 5とハマーン(2) が出現する。 ①イベントNo.16、またはイベントNo.19が発生している。 ②クワトロ(1)、ハマーン(1)が一時撤退している。 |
| 21 | アーガマ進軍開始 | 以下のすべての条件を満たすと、アーガマがジュピトリスに向けて進軍を開始する。アーガマが第一攻撃拠点に到着すると敵の増援が出現する。 ①イベントNo.19が発生している。 ②アーガマが生存している。 |
| 22 | カミーユ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、カミーユ(3) 8が出現する。 ①イベントNo 16が発生した状態で、ハマーン(1)を撃墜する。 ②イベントNo.20が発生した状態で、クワトロ(2)とハマーン(2)を撃墜する。 |
| 23 | 宇宙を駆ける | シロッコがジ・Oに搭乗した状態で、カミーユ(3)を撃墜すると、ムービー「宇宙を駆ける」が発生する。 |




シャアによってアクシズとティターンズの和平交渉を邪魔されたハマーンは、ティターンズの実権を握ったシロッコを叩くため出撃を開始する。ほぼ同時にエゥーゴもメールシュトローム作戦を発動。3つの勢力の思惑が、コロニーレーザーを搭載したグリプス2でぶつかり合う。

## グリプス2




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×6

ラーディッシュとアーガマは、C、D、E、F、G、Hフィールドのいずれかのフィールド耐久力をゼロにした場合にランダムで出現する。

■シロッコの撃墜
➡カミーユの撃墜

■グワダンの撃沈
➡グリプス2の陥落

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ハマーン | キュベレイ |
| 2 | アクシズ士官 | グワダン |
| 1 | シロッコ | ジ・O |
| 2 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| | レコア | パラス・アテネ |
| | ジェリド | バウンド・ドック |
| | ヤザン | ハンブラビ |
| | ダンケル | ハンブラビ |
| | ラムサス | ハンブラビ |
| 1 | クワトロ | 百式 |
| 2 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 3 | カミーユ | Zガンダム |
| ※1 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| ※1 | ブライト | アーガマ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | ガザC[×3] | 150 |
| ■グリプス2 | ガザC[×3] | 150 |
| ■ジュピトリス | ハイザック[×3] | 150 |
| ■Aフィールド | − | 75 |
| ■Bフィールド | − | 75 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | −※2 | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | −※2 | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | −※2 | 50 |
| ■Fフィールド | −※2 | 50 |
| ■Gフィールド | −※2 | 75 |
| ■Hフィールド | −※2 | 50 |

※1：C〜Hフィールドにランダムで出現。
※2：ラーディッシュかアーガマがいた場合は、守備隊長がネモになる。




キュベレイはファンネルが強力。とくにチャージ攻撃4は攻撃範囲が広く、敵の掃討に重宝する。

## TACTICS ランダムに配置される敵戦艦を発見せよ！

スタート直後のBフィールドにはシロッコがおり、撃墜すれば第三軍はすべて撤退する。だが、この方法だとミッションクリアは楽になるが、ジェリド、ヤザン、ダンケル、ラムサスから入手できる強化パーツをみすみす見逃すことになる。まずはC、Dフィールドを制圧し、同時にジェリド、ヤザン、ダンケル、ラムサスを撃墜してから、シロッコ、レコア、サラの撃墜に向かおう。

第三軍撤退後にはグリプス2の周囲にエゥーゴの敵フィールドが出現。C～Hフィールドの中にランダムで配置されるアーガマを発見するのが目的だが、エマ、クワトロを無視したままだとグリプス2自体が陥落する恐れがあるので注意。この2機を発見したら、優先して撃墜するように。




ジ・Oのビーム・ソードによる攻撃は一度にかなりのダメージを受けやすい。むやみに接近せず、間合いを離そう。



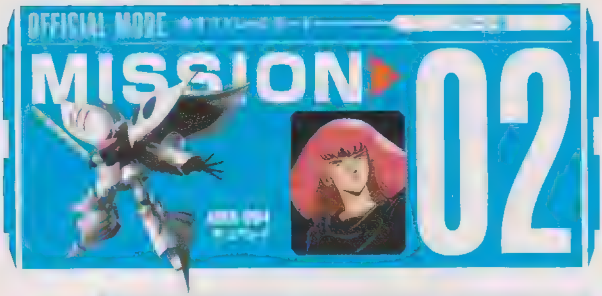
アーガマ発見後、カミーユのZガンダムを撃墜するとミッションクリア。周囲の敵でSPゲージをためつつ戦うと安全だ。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド4が出現する。<br>①Cフィールドを制圧する。<br>②ハマーンが味方拠点宙域から離れる。 |
| | ハンブラビ隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン5、ダンケル6、ラムサス7が出現し、Eフィールドが出現する。<br>①ジェリドを撃墜する。<br>②ハマーンがB、Eフィールド出現地点周辺に接近する。 |
| | 全方位攻撃 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「全方位攻撃」が発生する。<br>①ハマーンがキュベレイに搭乗している。<br>②シロッコ、レコア、サラが生存している。<br>③ハマーンが、シロッコ、レコア、サラいずれかと接触する。 |
| | ハンブラビ隊撤退 | ヤザンを撃墜すると、ダンケル、ラムサスが撤退する。 |
| | ジュピトリスからの増援 | 以下のいずれかの条件を満たすと、第三軍の増援部隊が出現する。<br>①ヤザンを撃墜する。<br>②Eフィールドを制圧する。<br>③ジュピトリスに接近する。 |
| | ティターンズ撤退 | シロッコを撃墜すると、第三軍が撤退する。 |
| | エゥーゴ出現 | イベントNo.06が発生すると、グワダンが撤退し、グリプス2の味方フィールド（グリプス2、A、Bフィールド）の耐久力が回復したうえ、敵所属のC、D、E、F、G、Hフィールドが出現する。 |
| | アーガマを探せ | 以下のいずれかの条件を満たすと、敵MS隊が出現し、味方がアーガマ探索を開始する。<br>①C～Hフィールドのいずれかを制圧する。<br>②A、Bフィールドのいずれかが制圧される。 |
| | クワトロ、エマ出現 | イベントNo.08が発生すると、クワトロ1、エマ2が出現する。 |
| | ラーディッシュ出現 | イベントNo.08が発生すると、耐久力をゼロにしたC～Hフィールドにランダムでラーディッシュが出現する。 |
| | アーガマ発見 | イベントNo.08が発生すると、耐久力をゼロにしたC～Hフィールドにランダムでアーガマが出現する。 |
| | カミーユ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、カミーユ3が出現する。<br>①イベントNo.11が発生している。<br>②クワトロ、エマを撃墜する。 |
| | 宇宙の声 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「宇宙の声」が発生する。<br>①ハマーンがキュベレイに搭乗している。<br>②カミーユを撃墜する。 |

OFFICIAL MODE

# MISSION 02



エゥーゴがグリプス2のコロニーレーザーを奪取し、ティターンズは窮地に追い込まれる。ハマーンのアクシズはエゥーゴとティターンズの争いに乗じ、漁夫の利を得て勝利を狙う。ただひとつ、ハマーンはザビ家の再興に手を貸さないシャアのことが気にかかっていた。

## グリプス2






● 耐久力回復(小)×7　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

■ジュピトリスの撃沈
➡クワトロの撃墜

■グワダンの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ハマーン | キュベレイ |
| 2 | アクシズ士官 | グワダン |
| 1 | ヤザン | ハンブラビ |
| [illegible] | ダンケル | ハンブラビ |
| [illegible] | ラムサス | ハンブラビ |
| [illegible] | レコア | パラス・アテネ |
| [illegible] | ジェリド | バウンド・ドック |
| 6 | シロッコ(1) | ジ・O |
| 7 | シロッコ(2) | ジ・O |
| 1 | ブライト | アーガマ |
| 2 | クワトロ(1) | 百式 |
| 3 | カミーユ(1) | Zガンダム |
| 4 | カミーユ(2) | Zガンダム |
| 5 | クワトロ(2) | 百式 |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | ガザC[×3] | 250 |
| ■グリプス2内部 | クワトロ(1) | 150 |
| ■ジュピトリス | シロッコ(2) | 100 |
| ■Aフィールド | ダンケル | 50 |
| ■Bフィールド | ヤザン | 75 |
| ■Cフィールド | ラムサス | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 75 |
| ■Fフィールド | − | 200 |
| ■Gフィールド | − | 75 |
| ■Hフィールド | − | 100 |
| ■Iフィールド | − | 300 |
| ■Jフィールド | − | 300 |
| ■Kフィールド | − | 75 |
| ■Lフィールド | − | 200 |
| ■Mフィールド | − | 200 |
| ■Oフィールド | − | 300 |
| ■Qフィールド | − | 75 |
| ■Rフィールド | − | 50 |
| ■Sフィールド | − | 50 |



ミッション終盤のカミーユとシロッコとの戦闘では、両者が疲弊するのを待ってから参戦するといい。

## TACTICS すばやくクワトロを撃墜し、コロニーレーザーを発射しよう

まずは味方拠点宙域の周りにあるA、B、Cフィールドの制圧にかかる。このとき、レコアとジェリドが出現するが、2機を撃墜するとグリプス2出現イベントが始まり、敵戦力が増える。先にすべてのフィールドを制圧してから2機を撃墜しよう。グリプス2が出現したらすぐに向かい、コロニーレーザーが発射する前に守備隊長のクワトロを撃墜する。

アクシズ、もしくはエゥーゴがコロニーレーザーを発射すると、マップ北東にジュピトリスフィールドが出現し、シロッコが撤退する。同時にカミーユがジュピトリスへ移動を開始するので2機を撃墜しよう。なお、シロッコを撃墜するとカミーユが同時に撤退するため、強化パーツを入手したい場合はカミーユから撃墜する必要がある。



グリプス2と同時に出現する敵フィールドを3つ制圧すれば、自動的にコロニーレーザー発射イベントが発生する。



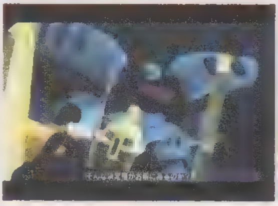
ジュピトリスでシロッコ、カミーユを撃墜するとクワトロが出現。あとはクワトロの百式を撃墜すればミッションクリアだ。

### イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| ジェリド&レコア出現 | 自軍のフィールドが3つ以上になると、ジェリドとレコアが出現する。 |
| グリプス2出現 | ジェリドとレコアを撃墜すると、ムービーが再生され、敵と第三軍の部隊、グリプス2とシロッコ(1)が出現する。 |
| シロッコ出現 | イベントNo.02が発生すると、アーガマ1、クワトロ(1)2が出現する。 |
| カミーユ出現 | グリプス2内部の耐久力をゼロにすると、カミーユ(1)3が出現する。 |
| アクシズがレーザーを撃つ | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生し、I、J、Oフィールドとその周辺のすべての味方と敵が消滅する。カミーユ(1)、シロッコ(1)が生存している場合は一時撤退する。<br>①イベントNo.06が発生していない。　②クワトロ(1)を撃墜する。 |
| エゥーゴがレーザーを撃つ | 以下のいずれかの条件を満たすと、ムービーが発生し、I、J、Oフィールドとその周辺のすべての味方と敵が消滅する。カミーユ(1)、シロッコ(1)が生存している場合は一時撤退する。<br>①イベントNo.02発生後、8分経過する。　②グリプス2充填率50%の表示から4分以上が経過する。<br>③グリプス2充填率75%の表示から2分以上が経過する。　④F、I、J、L、M、Oフィールドを3つ以上制圧する。 |
| シロッコがジュピトリスへ | 以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコ(2)とカミーユ(2)4が出現し、カミーユ(2)がジュピトリスへ向かう。<br>①イベントNo.05が発生している。　②イベントNo.06が発生している。 |
| シロッコ撃墜 | シロッコ(2)を撃墜すると、第三軍が全軍撤退する。 |
| 宇宙を駆ける | シロッコ(2)の撃墜時にカミーユが健在だと、カミーユが撤退する。 |
| クワトロ出現 | シロッコ(2)とカミーユ(2)の2機が戦線を離脱すると、クワトロ(2)5が出現する。 |
| 落日のシャア | ハマーンがキュベレイに搭乗した状態でクワトロ(2)を撃墜すると、ムービー「落日のシャア」が発生する。 |

## EVENT ハマーンの複雑な胸中を垣間みる

このミッションでは、コロニーレーザー発射とミッション終盤のクワトロの百式を撃墜したときにイベントムービーが発生する。後者はハマーンがキュベレイに搭乗していないと発生しないので注意。クワトロを追い詰めて自分に服従するか、それともそのまま死ぬかの選択を迫るハマーン。その意に従わないクワトロが見せた行動は……。



ハマーンのキュベレイに押さえつけられ絶体絶命のシャア。しかし、彼がハマーンの誘いに乗ることはなかった。

# MISSION ▶ 03



STORY

地球圏の制圧を目前としたアクシズだったが、グレミーの反乱により戦力が低下。その内乱に乗じるように、エゥーゴのジュドーがアクシズの象徴であるモウサに攻め込んできた。今、ハマーンとジュドーのニュータイプ同士の最終決戦が始まる。

## コア3宙域

モウサ激突前



モウサ激突後



- 耐久力回復(小)×5
- 耐久力回復(中)×1
- 耐久力回復(全回復)×2
- SPゲージ回復(小)×6

ジュドー(4)は、F、Gフィールドを消滅させた場合は 4a に出現、ジュドー(3)の撃墜後にD、Eフィールドを消滅させた場合は 4b に出現する。

※モウサ激突前の回復アイテムの入ったコンテナは、モウサ激突後のマップにそのまま残る。モウサ激突前のマップの北西にあるエネルギーパックとテンションチャージは、モウサ激突後にのみ入手可能。

[illegible]

■ジュドーの完全撃墜

[illegible]

■ハマーンの撃墜
➡グワダンの撃沈

### ユニットテータ

| | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 1 | ハマーン | キュベレイ |
| 2 | アクシズ士官 | グワダン |
| 1 | ジュドー(1) | ZZガンダム |
| 2 | ジュドー(2) | ZZガンダム |
| 3 | ジュドー(3) | ZZガンダム |
| 4 | ジュドー(4) | ZZガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■Aフィールド※1 | — | 100 |
| ■モウサ内部※1 | — | 50 |
| ■Aフィールド | — | 150 |
| ■Bフィールド | — | 50 |
| ■Cフィールド | — | 50 |
| ■Dフィールド | — | 50 |
| ■Eフィールド | — | 50 |
| ■Fフィールド | — | 100 |
| ■Gフィールド | — | 100 |

※1：モウサ激突前のフィールド。



途中でモウサとコア3が激突してマップの形が変わるので、マップをよく確認して移動すること。

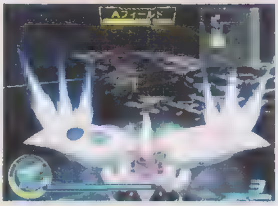
## TACTICS 計4回におよぶジュドーとの戦いに勝利せよ

スタート直後からジュドーとの一騎討ちが始まる。ZZガンダムは攻撃のスキが大きく、攻撃を空振りさせて反撃する戦法が有効だ。ジュドーの耐久力を50%まで減らすと量産型キュベレイが大量に出現。SPゲージは量産型キュベレイを撃墜してためよう。

モウサ内でジュドーを撃墜して外に出ると、マップが変化すると同時に自軍フィールドが出現。あわせて周りに敵のB、Cフィールドが現れるので制圧に向かおう。B、Cフィールドを制圧すると、D、Eフィールドの出現とともに、3回目のジュドーが登場。撃墜してマップ北へ移動すると、最後のジュドーが出現する。4回目のジュドーはかなりの強さを誇るので、自機の耐久力が減ったら逃げてSPゲージをため、SP攻撃でダメージを与えていこう。



強敵であるジュドーとの一騎討ちが繰り返されるため、コンテナは耐久力が危機に陥いるまで温存しておこう。




量産型キュベレイに囲まれてジュドーの位置を見失ったら、一度ダッシュで敵の密集地帯から離れると見つけやすい。

## イベントリスト

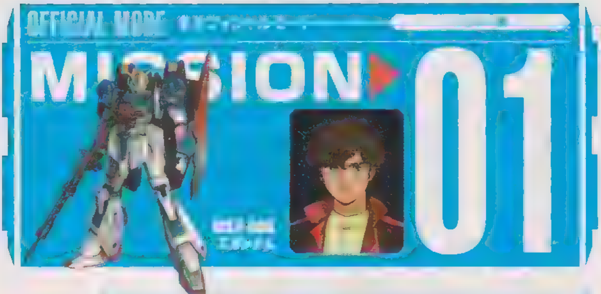
| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| [illegible]いキュベレイ | ジュドーの耐久力が50%以下になると、Aフィールドと第三軍が出現する。 |
| グレミー軍残党、モウサに出現 | 以下のすべての条件を満たすと、モウサ内部のゲートが開放され、第三軍増援が出現する。<br>①ジュドーを撃墜する。<br>②Aフィールドを制圧する。 |
| ジオン発祥の地で | モウサ内部の耐久力をゼロにすると、ジュドー(2) 2 がモウサ内部に出現する。ハマーンがキュベレイに搭乗している場合はムービー「ジオン発祥の地で」が発生する。 |
| モウサ衝突 | ジュドー(2)を撃墜したあと、モウサから出るとムービーが発生する。マップがモウサ激突後に変化し、グワダン 2 と第三軍増援が出現する。 |
| ジュドー出現1 | B、Cフィールドを制圧すると、ジュドー(3) 3 が出現し、D、Eフィールドが出現する。 |
| ジュドーの足場をつぶせ | ジュドー(3)を撃墜したときに、D、Eフィールドのうち1つ以上が残っていると会話イベントが発生する。 |
| グレミー軍残党、出現 | 以下のすべての条件を満たすと、第三軍増援が出現する。<br>①ジュドー(3)を撃墜する。<br>②D、Eフィールドを2つとも制圧する。<br>③イベントNo.06が発生していない。 |
| ジュドー出現2 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジュドー(4) 4 が出現する。<br>①イベントNo.06の発生後、D、Eフィールドを2つとも制圧する。<br>②F、Gフィールドを2つとも制圧する。 |
| 戦士、再び | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「戦士、再び……」が再生される。<br>①ジュドー(4)を撃墜する。 ②ハマーンがキュベレイに搭乗している。 |

## EVENT ジュドーとの一騎討ちの果てに……

このミッションのイベントムービーは、モウサ内でジュドーと接触したとき、4回目のジュドーのZZガンダムを撃墜したあとの2回。ハマーンをキュベレイに搭乗させるのが必須条件となる。キュベレイはZZガンダムと相打ち同然の状態となるが、ハマーンは敗北を認める。決してファンネルを使わなかったハマーンは、「強い子に会えて……」という言葉を最期に残す。



ハマーンとジュドーの苛烈極まる一騎討ちも終結。ハマーンの胸に去来する思いとはどんなものだったのか？




STORY

シャングリラに入港したアーガマは、ジャンク屋を営んでいたジュドーたちをパイロットとして仲間に迎える。その後、ジュドーの妹リィナが戦闘中に敵にさらわれるが、地球降下を始めようとするグワダン内部にその存在を確認。ジュドーは、リィナの奪還を心に誓う。

## 大気圏




● 耐久力回復(小)×4　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×4

アーガマが西方向へ進む場合は、プル(1)が4a、グレミー(1)が5aに出現。アーガマが南方向へ進む場合は、プル(1)が4b、グレミー(1)が5bに出現。

■エゥーゴの地球降下成功
➡プルの撃墜

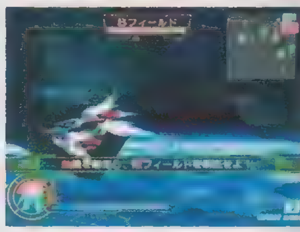
■アーガマの撃沈、または味方隊長機の全滅

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | Zガンダム |
| 2 | ルー | ZZガンダム |
| 3 | エル | ガンダムMk-II |
| 4 | ビーチャ | 百式 |
| 5 | ブライト | アーガマ |
| 1 | アクシズ士官 | グワダン |
| 2 | アクシズ士官 | グワダン |
| 3 | アクシズ士官 | グワダン |
| 4 | プル(1) | キュベレイMk-II(黒) |
| 5 | グレミー(1) | バウ |
| 6 | アクシズ士官 | グワダン |
| 7 | プル(2) | キュベレイMk-II(黒) |
| 8 | グレミー(2) | バウ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■グワダンA | – | 30 |
| ■グワダンB | – | 30 |
| ■グワダンC | – | 30 |
| ■第一小隕石基地 | ガザC[×3] | 70 |
| ■第二小隕石基地 | ガザC[×3] | 70 |
| ■Aフィールド | ジムII[×3] | 100 |
| ■Bフィールド | ガザD | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | – | 50 |
| ■Eフィールド | – | 100 |
| ■Fフィールド | ガザD | 50 |
| ■Gフィールド | – | 50 |
| ■Hフィールド | ガザD | 50 |
| ■Iフィールド | – | 50 |
| ■Jフィールド | – | 50 |
| ■Kフィールド | – | 50 |
| ■Lフィールド | ガザD | 30 |
| ■Mフィールド | – | 50 |
| ■Nフィールド | ジムII | 100 |
| ■Oフィールド | ネモ[×3] | 100 |
| ■Pフィールド | プル(2) | 100 |




ジュドーの搭乗機はZガンダム。ウェイブライダーに変形すれば、移動時間を短縮できる。

## TACTICS どのフィールドを先に制圧するかでアーガマの進軍ルートが変化

スタートしてすぐに南にあるBフィールドを制圧すると、マップ北にグワダンA、B、Cと、マップ東にCフィールドが出現する。このとき、Bフィールド制圧から2分以内にグワダンAを制圧すると、アーガマが第二小隕石基地を通るBルートを移動。一方、先にCフィールドを制圧すると、アーガマは第一小隕石基地を通るAルートを進むようになる。



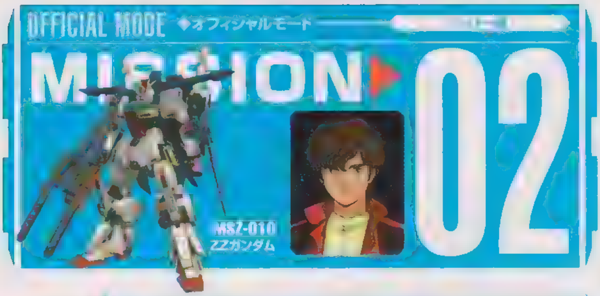
アーガマがどのルートに進んでもストーリー自体は変化しない。ただセリフが多少変わるので、両ルートを試してみたい。

## イベントリスト

| | No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| 共通進行 | [illegible] | チュートリアル | ジュドーがBフィールドに進入すると、ルーがフィールドの制圧方法を指示する。 |
| | [illegible] | グワダン出現 | Bフィールドを制圧すると、グワダン123が出現する。 |
| | [illegible] | 作戦指示達成 | イベントNo.02発生後、2分以内に以下のすべての条件を満たすと、アーガマがA（南側）ルートを進軍する。イベントNo.06A（Aルート）へ進む。 ①Cフィールドを制圧する。 ②グワダンA、B、Cを制圧していない。 |
| | [illegible] | ソィナ発見 | 以下のすべての条件を満たすと、グワダンが撤退し、アーガマがB（西側）ルートを進軍する。イベントNo.06B（Bルート）へ進む。 ①イベントNo.03が発生していない。 ②グワダンAを制圧する。 |
| | [illegible] | グワダン撤退 | イベントNo.02の発生から約2分が経過すると、グワダンが撤退し、アーガマがB（西側）ルートを進軍する。イベントNo.06B（Bルート）へ進む。 |
| Aルート進行 | [illegible] | アーガマ移動開始（Aルート） | イベントNo.03が発生すると、アーガマがAルート進行になり、アーガマが南から進軍を開始し、グワダンが撤退する。 |
| | 07A | プル出現A | イベントNo.06Aが発生すると、プル（1）4が出現する。 |
| | [illegible] | ビーチャのピンチ | 以下のすべての条件を満たすと、Hフィールドと敵が出現する。<br>①プルを撃墜する。 ②ビーチャがHフィールド出現位置の周辺にいる。 |
| | [illegible] | エルのピンチA | イベントNo.08Aが発生すると、Gフィールドと敵軍が出現する。 |
| | 10A | ビーチャを救出 | Hフィールドを制圧すると、ビーチャがお礼をいう。 |
| | 11A | エルを救出A | Gフィールドを制圧すると、エルがお礼をいう。 |
| | [illegible] | グレミー出現A | 以下のすべての条件を満たすと、グレミー（1）5が出現する。<br>①イベントNo.10Aが発生している。 ②イベントNo.11Aが発生している。 |
| | 13A | アーガマ進軍再開A | グレミー（1）を撃墜すると、アーガマが進軍を再開する。 |
| | 14A | 第一小隕石基地の妨害 | アーガマが第一小隕石基地に接近すると、第一小惑星基地、J、Kフィールドが出現し、アーガマが進軍を停止する。 |
| | 15A | グワダン出現A | 第一小隕石基地の守備隊長機が出現すると、グワダン6が出現する。 |
| | 16A | グワダンが行く手を阻む | グワダンがアーガマより先にPOINT-1に到達すると、Mフィールドが出現しアーガマが進軍を停止。Mフィールドを制圧するとアーガマが進軍を再開する。 |
| | [illegible] | グワダンから逃げ切る | アーガマがグワダンより先にPOINT-1に到達すると、逃げ切りに成功する。イベントNo.18へ進む。 |
| Bルート進行 | [illegible] | アーガマ移動開始（Bルート） | 以下のいずれかの条件を満たすと、Bルート進行になる。 ①イベントNo.04が発生している。 ②イベントNo.05が発生している。 |
| | [illegible] | プル出現B | イベントNo.06Bが発生すると、プル（1）4が出現する。 |
| | [illegible] | エルのピンチB | 以下のすべての条件を満たすと、Fフィールドと敵が出現する。 ①プルを撃墜する。 ②エルがFフィールド出現位置付近にいる。 |
| | [illegible] | ルーのピンチ | イベントNo.8Bが発生すると、Gフィールドと敵が出現する。 |
| | [illegible] | エルを救出B | Fフィールドを制圧すると、エルがお礼をいう。 |
| | [illegible] | ルーを救出 | Gフィールドを制圧すると、ルーがお礼をいう。 |
| | [illegible] | グレミー出現B | 以下のすべての条件を満たすと、グレミー（1）5が出現する。 ①イベントNo.10Bが発生している。 ②イベントNo.11Bが発生している。 |
| | [illegible] | アーガマ進軍再開B | グレミー（1）を撃墜すると、アーガマが進軍を再開する。 |
| | [illegible] | 第二小隕石基地の妨害 | アーガマが第二小隕石基地に接近すると、アーガマが進軍を停止する。 |
| | [illegible] | グワダン出現B | 第二小隕石基地を制圧すると、グワダンが出現し、アーガマが進軍を停止する。Lフィールドを制圧すると、イベントNo.18へ進む。 |
| 共通進行 | [illegible] | プル再出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、Pフィールドのプル（2）7が出現する。<br>①イベントNo.16Aが発生した状態で、Mフィールドを制圧する。<br>②イベントNo.17Aが発生している。<br>③イベントNo.15Bが発生した状態で、Lフィールドを制圧する。 |
| | [illegible] | グレミー部隊出現 | ジュドーがプル（2）に接近すると、グレミー（2）8とガザ部隊が出現する。 |
| | [illegible] | ルー奮戦 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ルー奮戦」が発生し、ガザ部隊が全滅する。 ①ルー、エル、ビーチャが生存している。 ②イベントNo.19が発生している。 |
| | [illegible] | 燃える地球 | プル（2）を撃墜すると、ムービー「燃える地球」が発生する（ジュドーがZガンダム搭乗時のみ）。 |

OFFICIAL MODE ◆オフィシャルモード

# MISSION 02




ジュドーたちエゥーゴはグレミーの反乱に乗じ、ハマーンをサイド3に追い詰めることに成功した。だがハマーンに動きはなく、ジュドーの出方をうかがっているようだった。それに気づいたジュドーはハマーンとの一騎討ちで決着を着けるため、ZZガンダムで出撃する。

## コア3宙域

モウサ激突前




モウサ激突後




- ● 耐久力回復(小)×5
- ◎ 耐久力回復(中)×1
- ◎ 耐久力回復(全回復)×2
- ● SPゲージ回復(小)×6

※モウサ激突前の回復アイテムの入ったコンテナは、モウサ激突後のマップにそのまま残る。モウサ激突前のマップの北西にあるエネルギーパックとテンションチャージは、モウサ激突後にのみ入手可能。

■ハマーンの完全撃墜

■ジュドーの撃墜

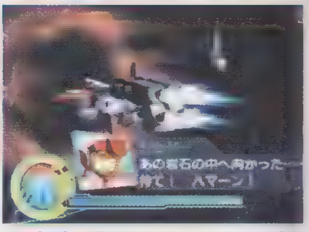
### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 1 | ハマーン(1) | キュベレイ |
| 2 | ハマーン(2) | キュベレイ |
| 3 | ハマーン(3) | キュベレイ |
| 4 | アクシズ士官 | グワダン |
| 5 | アクシズ士官 | グワダン |
| 6 | ハマーン(4) | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■Aフィールド※1 | – | 50 |
| ■モウサ内部※1 | ハマーン(2) | 50 |
| ■コア3内部 | ハマーン(3) | 75 |
| ■Bフィールド | – | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | – | 50 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | – | 50 |

※1：モウサ激突前のフィールド。



ZZガンダムは動きが遅いが、Gフォートレスに変形すればある程度補うことができる。

## TACTICS ハマーンの攻撃をしっかりガードしてから反撃に移ろう

ミッションが始まってすぐ、ハマーンとの一騎討ちとなる。ガードに徹し、スキを見つけて反撃していこう。キュベレイの耐久力を50%以下まで低下させると、Aフィールドの出現とともに量産型キュベレイが大量に出現。Aフィールドを制圧するかハマーンを撃墜するかで、モウサ内に新たな敵フィールドが出現する。ここで2回目のハマーンとの対決があり、ハマーンに勝利してモウサの外に出るとマップが変化する。

3回目のハマーンを撃墜したあと、コア3から出てF、Gフィールドを制圧すれば、ハマーンとの最終決戦が開始される。4回目のハマーンはパワーアップしているが、1回目と同じくガードに徹して反撃していこう。耐久力が残り少なくなったら逃げ回り、SPゲージの回復を待ってSP攻撃でダメージを与えよう。



キュベレイのSP攻撃はまともに受けると危険。予備動作が見えたら、先制してSP攻撃を使おう。



コア3内部にある耐久力回復アイテムは無駄に回収せず、ハマーンとの最終決戦まで残しておこう。

## イベントリスト

| イベント名 | 発生条件 |
|---|---|
| 黒いキュベレイ | ハマーン(1)の耐久力が50%以下になると、Aフィールドと第三軍が出現する。 |
| ハマーン、モウサに移動 | 以下のすべての条件を満たすと、モウサに進入可能になり、ハマーン(2) 2 が出現する。<br>①ハマーン(1)を撃墜する。<br>②Aフィールドを制圧する。 |
| ジオン発祥の地で | ジュドーがZZガンダムに搭乗している状態でモウサ内部の耐久力をゼロにすると、ムービー「ジオン発祥の地で」が発生する。 |
| モウサ衝突 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービーが発生し、モウサ衝突後にマップが変化する。<br>①ハマーン(2)を撃墜する。<br>②モウサの外に移動する。 |
| キュベレイの機影1 | ジュドーが POINT-1 に接近すると、Dフィールドが出現する。 |
| キュベレイの機影2 | ジュドーが POINT-2 に接近すると、Eフィールドが出現する。 |
| ハマーンの発見 | 以下のすべての条件を満たすと、コア3内部とハマーン(3) 3 が出現する。<br>①DとEフィールドを制圧する。<br>②ジュドーが POINT-3 に接近する。 |
| グワダン出現 | ハマーン(3)を撃墜すると、グワダン 4 5 が出現する。 |
| ハマーン出現 | 全フィールドを制圧すると、ハマーン(4) 6 が出現する。 |
| 戦士、再び…… | ジュドーがZZガンダムに搭乗している状態でハマーン(4)を撃墜すると、ムービー「戦士、再び……」が発生する。 |

## EVENT ハマーンとジュドーの因縁の対決

このミッションでは、モウサ内の敵を撃墜して守備隊長のハマーンを出現させたときと、4回目のハマーンを撃墜したあとの、計2回ムービーが発生する。どちらもジュドーがZZガンダムに搭乗していないと発生しないので注意しよう。自分のもとにくるよう、幾度もジュドーを誘っていたハマーンだったが、ジュドーは最後まで応じることはなかった。



ジュドーの力に期待し、仲間へと引き込もうとしていたハマーン。ジュドーとの決戦に破れ、宇宙へと散る。

# MISSION 01




STORY

突如として現れた小惑星は、地球へ徐々に接近している。アムロはハヤトとともに小惑星の調査へと赴いた。そこでシャアと出会い、敵対する勢力の存在を知らされる。彼は小惑星の情報の提示を条件にアムロたちへ協力を申し出た。アムロは条件を飲み、シャアとの協力関係を築く。

## 中央都市




● 耐久力回復（小）×6　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×8

ロベルトの出現位置は、アムロ編は 3a 、シャア編は 3b 。アポリーの出現位置は、アムロ編は 4a 、シャア編は 4b 。

■ヒイロ、東方不敗の撃墜

■アウドムラの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | シャア | シャア専用ザク |
| 3 | ロベルト | リック・ディアス |
| 4 | アポリー | リック・ディアス |
| 5 | ハヤト | アウドムラ |
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | ヤザン | ハンブラビ |
| 3 | ダンケル | ハンブラビ |
| 4 | ラムサス | ハンブラビ |
| 5 | ジェリド | ガンダムMk-II（黒） |
| 6 | ジャマイカン | ガウ |
| 7 | 東方不敗 | マスターガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■中央西広場 | ジオング | 50 |
| ■中央東広場 | ヤザン | 70 |
| ■コンテナ区画 | – | 50 |
| ■港湾区画※1 | – | 50 |
| ■北東区画 | ヒイロ | 50 |
| ■南東区画 | 東方不敗 | 70 |
| ■Aフィールド | シム［×3］ | 70 |
| ■Bフィールド | – | 40 |
| ■Cフィールド | | 40 |
| ■Dフィールド | – | 40 |
| ■Eフィールド | – | 40 |
| ■Fフィールド | – | 40 |
| ■Gフィールド | – | 40 |
| ■Hフィールド | ジェリド | 50 |
| ■Iフィールド | – | 40 |

※1：シャア編の場合は自軍フィールド。



アムロとシャアが最初に通るルートは異なるものの、基本的に攻略手順は一本道でわかりやすい。

# TACTICS アムロとシャアで共闘し、敵のエースを撃墜しよう

まずアムロ編では南下、シャア編では北上しつつフィールドを制圧し、中央西広場を目指して進軍していく。ガンダムはチャージ攻撃3、シャア専用ザクはチャージ攻撃4など、複数の敵を巻き込みやすい攻撃をメインに戦おう。また、中央広場のどちらかを制圧すると、アムロ編のみムービーが発生する。中央東広場に侵入すると、ヤザン隊が登場。耐久力をゼロにする前に、ダンケル、ラムサスを撃墜し、ヤザンは1機のみで出現させよう。ヤザン撃墜後は POINT-1 のゲートが開く。

北東区画でヒイロを撃墜したら南下し、Hフィールドのジェリドを撃墜しよう。ジェリド撃墜後は南東区画に東方不敗が出現する。各パイロットと戦うときはアムロとシャアで共闘すると戦いやすい。



これといった面倒なイベントはないので、道なりに敵フィールドを制圧しながら進んでいけば、クリアは容易だ。



エース機との戦闘時は、味方が駆けつけてくれる。アムロとシャアでコンビネーションSP攻撃を狙っていこう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 防衛システム起動 | プレイヤーが中央西広場に侵入すると、防衛システムが起動する。 |
| 02 | ガンダム　無双の大地に立つ | アムロ編 プレイヤーが中央西広場、中央東広場のいずれかを制圧すると、ムービー「ガンダム　無双の大地に立つ」が発生する（ガンダム搭乗時のみ）。 |
| 03 | ハンブラビ隊出現 | 中央東広場に侵入すると、ダンケル3、ラムサス4が出現する。 |
| 04 | 防衛システム停止 | 中央東広場を制圧すると、防衛システムが停止し POINT-1 のゲートが開放される。Eフィールドが出現し、ダンケル、ラムサスが生存している場合は撤退する。 |
| 05 | ヒイロ出撃 | 北東区画の耐久力をゼロにすると、ヒイロが戦場に降下する。 |
| 06 | シャアVSヒイロ | シャア編 イベントNo.05が発生すると、ムービー「シャアvsヒイロ」が発生し、北東区画の一部がクレーターになる（シャア専用ザク搭乗時のみ）。 |
| 07 | アポリー、ロベルト前進 | 以下のすべての条件を満たすと、アポリー、ロベルトが進軍を開始する。<br>①イベントNo.05が発生している。<br>②アポリー、ロベルトが生存している。 |
| 08 | ガウ、ジェリド出現 | イベントNo 05が発生すると、ジェリド5、ガウ6、E、F、G、Hフィールドが出現する。 |
| 09 | ゲート開放 | ヒイロを撃墜すると、 POINT-2 のゲートが開放され、Iフィールドが出現する。 |
| 10 | 東方不敗出現 | ヒイロ、ジェリドをすべて撃墜すると、東方不敗7、南東区画が出現する。 |

# EVENT シャアvsヒイロ、世代を超えた対決

シャアが北東区画でヒイロに近づくと、シャアvsヒイロのムービーが発生。ツインバスターライフルで都市部ごと攻撃するウィングガンダムゼロに対し、シャア専用ザクで立ち向かうシャアは「モビルスーツの性能差が戦力の決定的差ではないことを教えてやる」と言い放つ。このイベントにより、シャア編のみ北東区画の一部がクレーターに変化する。



歴戦の名パイロットであるシャア。圧倒的な力を持つウィングガンダムゼロを前にしても動じることはない。

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION ▶ 02

STORY

シャアは、この星を統一すると「すべてを可能にする力」が手に入るという噂を話すが、それを信じる気にはなれないアムロ。この星の人々が戦いに明け暮れている理由を、戦いの中から探ろうとするシャアたちは、ヒイロを新たな仲間とし、過去に都市があった遺跡の調査に出る。

## 忘れられた遺跡




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

### 勝利条件

■敵隊長機をすべて撃墜
➡ドモン、ミリアルド、プルの撃墜

■アウドムラの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | シャア | シャア専用ザク |
| 3 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 4 | ロベルト | リック・ディアス |
| 5 | アポリー | リック・ディアス |
| 6 | ハヤト | アウドムラ |
| 1 | プル(1) | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 2 | ミリアルド(1) | ガンダムエピオン |
| 3 | レイン | ビッグトレー |
| 4 | ヤザン | ハンブラビ |
| 5 | ダンケル | ハンブラビ |
| 6 | ラムサス | ハンブラビ |
| 7 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 8 | プル(2) | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 9 | ミリアルド(2) | ガンダムエピオン |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■東部拠点 | ジム[×3] | 70 |
| ■遺跡中央部 | パラス・アテネ | 70 |
| ■西部拠点 | ドモン | 50 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 40 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 40 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | − | 40 |
| ■Gフィールド | − | 50 |
| ■Hフィールド | − | 40 |
| ■Iフィールド | − | 40 |



地形が変化する可動ゲートがある。敵の進軍を止めたり、自機の移動ルートを確保するのに活用しよう。

## TACTICS 可動ゲートを利用し、スムーズに移動せよ

アムロ編、シャア編ともに、中央に孤立しているヒイロを救援する前に、まずはマップ北西のミリアルドを撃墜しにいく。ヒイロは遺跡中央部を制圧すると耐久力が回復するので、しばらくは孤立させても問題ない。シャア編の場合は近くにプルがいるが、ひとまず無視。ミリアルドを撃墜するとプル進軍イベントが発生し、隠し通路が出現するからだ。マップの移動が楽になるので、必ず発生させよう。

ミリアルド撃墜後は、遺跡中央部を制圧してヒイロを救出し、アムロ編なら北上して増援で出現したヤザン隊→プル、シャア編なら南下してプル→ヤザン隊の順で撃墜するといい。このあと、POINT-3の2つのゲートが開放されるので、西部拠点のドモン、Gフィールドに再登場するミリアルドを倒そう。



ヒイロはあとで全回復させられるので、先にミリアルドを狙うといい。ただし、あまり無理はさせられない。



プルを生存させておけばPOINT-2が通行可能になる。マップ東側の移動が楽になり、東部拠点の防衛がしやすい。

### イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | プル、ミリアルド出現 | ミッション開始直後にプル(1)1、ミリアルド(1)2が出現する。 |
| 02 | ゲート起動 | イベントNo.01が発生すると、POINT-1の可動ゲートが起動する。 |
| 03 | ヒイロと合流 | 遺跡中央部を制圧すると、ヒイロの耐久力が回復する。 |
| 04 | アムロvsミリアルド | アムロ編 プレイヤーがミリアルドに接近すると、ムービー「アムロvsミリアルド」が発生する(ガンダム搭乗時のみ)。 |
| 05 | ミリアルド一時撤退 | プルより先にミリアルドを撃墜すると、ミリアルドが一時撤退する。 |
| 06 | ミリアルド進軍 | イベントNo.05が発生していない状態で以下のいずれかの条件を満たすと、ミリアルドがアムドムラへ進軍を開始する。<br>①遺跡中央部を制圧する。<br>②プルを撃墜する。 |
| 07 | ミリアルド再出現 | イベントNo.05が発生したあとにプルを撃墜すると、ミリアルド(2)9が出現する。 |
| 08 | プル一時撤退 | プルがアウドムラに接近する前に撃墜すると、プルが一時撤退する。 |
| 09 | プル前進 | イベントNo.08が発生していない状態で以下のいずれかの条件を満たすと、プルがアウドムラへ進軍を開始する。POINT-2の隠し通路が通行可能になる。<br>①遺跡中央部を制圧する。<br>②アムロ、シャア、ヒイロのいずれかが撃墜される。<br>③ミリアルドを撃墜する。 |
| 10 | プル再出現 | イベントNo.08が発生したあとにミリアルドを撃墜すると、プル(2)8が出現する。 |
| 11 | ハンブラビ隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ビッグトレー3、ヤザン3、ダンケル5、ラムサス6、Iフィールドが出現する。<br>①遺跡中央部を制圧する。<br>②イベントNo.05が発生している。<br>③イベントNo.08が発生している。<br>④アムロ、シャア、ヒイロのいずれかが撃墜される。 |
| 12 | ゲート開放 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-3のゲートが開放され、ドモン7、西部拠点、G、Hフィールドが出現する。<br>①プル、ミリアルドのすべてを撃墜する。<br>②プル、ミリアルドのいずれかと、ヤザン、ダンケル、ラムサスのすべてを撃墜する。 |
| 13 | シャアvsドモン | シャア編 プレイヤーがドモンに接近すると、ムービー「シャアvsドモン」が発生する(シャア専用ザク搭乗時のみ)。 |

# MISSION 03



## STORY

ジュドーの気配を感じるプル。しかし、集結している敵部隊にシロッコの存在を確認したシャアは、交渉に応じることはないだろうと推測し、戦わなければならないと説く。ハヤトはかつての一年戦争での愛機ガンキャノンで、戦線へと再び舞い戻った。

■シロッコ、ジュドーの撃墜

■ビッグトレーの撃沈、またはアムロ、シャアいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | シャア | シャア専用ザク |
| 3 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 4 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 5 | ハヤト | ガンキャノン |
| 6 | レイン | ビッグトレー |
| 1 | ビーチャ | アーガマ |
| 2 | ルー(1) | Zガンダム |
| 3 | エル(1) | ネモ |
| 4 | ジュドー(1) | ZZガンダム |
| 5 | レコア(1) | パラス・アテネ |
| 6 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 7 | エル(2) | ネモ |
| 8 | シロッコ | ジ・O |
| 9 | レコア(2) | パラス・アテネ |
| 10 | ジュドー(2) | ZZガンダム |
| 11 | ルー(2) | Zガンダム |

### 空中庭園




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
● 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×9

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■中央庭園 | シロッコ | 70 |
| ■Aフィールド | – | 50 |
| ■Bフィールド | | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | – | 40 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | – | 40 |
| ■Hフィールド | – | 50 |
| ■Iフィールド | – | 30 |
| ■Jフィールド | – | 40 |
| ■Kフィールド | – | 30 |
| ■Lフィールド | – | 30 |
| ■Mフィールド | | 40 |
| ■Nフィールド | – | 40 |
| ■Oフィールド | – | 40 |
| ■Pフィールド | マラサイ | 50 |
| ■Qフィールド | マラサイ | 50 |

ジュドー(1)の出現位置は、プレイヤーがルー(1)に接近した場合は 4a、エル(1)に接近した場合は 4b、エル(1)が POINT-2 に到達した場合は 4c、ルーが POINT-2 に到達した場合は 4d。レコア(1)の出現位置は、プレイヤーが I フィールドから侵入した場合は 5a、Gフィールドから侵入した場合は 5b。サラの出現位置は、プレイヤーが Iフィールドから侵入した場合は 6a、Gフィールドから侵入した場合は 6b。




東と西、2つのルートから山頂を目指すミッション。敵は、ビッグトレーを目指して進軍するので要注意だ。

## TACTICS 山頂を目指し、すばやくフィールドを制圧していこう

まずはスタート地点近くのCかEフィールドを制圧し、POINT-1のゲートを開放させよう。するとマップ西側にルー、東側にエルが登場する。2人はマップ北側に逃げていくので、それを追いかけて戦闘を仕掛けよう。戦闘に入ると、マップの北側からジュドーが出現し、エルかルーの戦闘をしていないほうもプレイヤーに向かってくる。ジュドー、ルー、エルは2機倒せば撤退するので、手強いジュドーは無視し、ルーとエルを狙うといいだろう。

ジュドーたちの撤退後は北上し、増援で現れるレコアを倒そう。レコア撃墜後は、周りのフィールドを制圧しつつ中央庭園に向かい、シロッコと戦闘。シロッコ撃墜後はマップを南下しつつ、増援で現れたサラ、ルーを倒し、最後にジュドーを倒そう。



最初に登場するルー、エルが北上すると、ジュドーが出現し、奇襲を受けてしまう。ルーかエルを早めに捕まえよう。



シロッコを撃墜すると、中央庭園からQフィールドへ進入可能になる。ここを通ってジュドーを追撃すること。

### イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | ゲート開放 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1のゲートが開放され、ルー（1）[2]、エル（1）[3]、F、G、H、Iフィールドが出現する。<br>①Dフィールドを制圧する。<br>②Eフィールドを制圧する。 |
| 02 | ジュドー奇襲 | エル、またはルーがPOINT-2まで移動すると、ジュドー（1）[4]が出現する。 |
| 03 | ジュドー奇襲取りやめ | イベントNo.02が発生していない状態で、エル、ルーのいずれかに接近すると、ジュドー（1）[4]が出現する。 |
| 04 | ガンダムチーム撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジュドー、ルー、エルが撤退する。<br>①ジュドー、ルー、エルのうち2機を撃墜する。<br>②レコア、サラのいずれかを撃墜する。 |
| 05 | レコア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、レコア（1）[5]、J、K、L、M、Nフィールドが出現する。<br>①POINT-2に侵入する。<br>②G、Iフィールドのいずれかを制圧する。 |
| 06 | レコア撤退 | イベントNo.05が発生したときにジュドー、ルー、エルがすべて生存していて、以下のいずれかの条件を満たすと、レコアが一時撤退する。<br>①D、Eフィールドのいずれかに戻る。　②ジュドー、ルー、エルのうち2機を撃墜する。 |
| 07 | サラ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、サラ[6]、O、Pフィールドが出現する。<br>①イベントNO.06が発生している。<br>②レコアを撃墜する。 |
| 08 | アーガマ降下 | イベントNO.04が発生してから以下のいずれかの条件を満たすと、中央庭園が出現し、アーガマが戦場に降下する。撤退していた場合は、エル（2）[7]、レコア（2）[8]が出現する。<br>①中央庭園に接近する。<br>②O、Pフィールドをすべて制圧する。<br>③サラを撃墜する。 |
| 09 | シロッコ出現 | イベントNO.08が発生すると、シロッコ[9]が出現する。 |
| 10 | ジュドー再び出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコが戦場に降下し、ジュドー（2）[10]、ルー（2）[11]、Qフィールドが出現する。<br>①中央庭園の耐久力をゼロにする。<br>②イベントNO.08発生後、20分経過する。 |
| 11 | 隠し部屋、侵入可能 | シロッコを撃墜すると、POINT-3が通行可能になる。 |
| 12 | シャアvsシロッコ | シャア編 プレイヤーがシロッコに接近すると、ムービー「シャアvsシロッコ」が発生する（シャア専用ザク搭乗時のみ）。 |
| 13 | アムロvsジュドー | アムロ編 プレイヤーがジュドーに接近すると、ムービー「アムロvsジュドー」が発生する（ガンダム搭乗時のみ）。 |

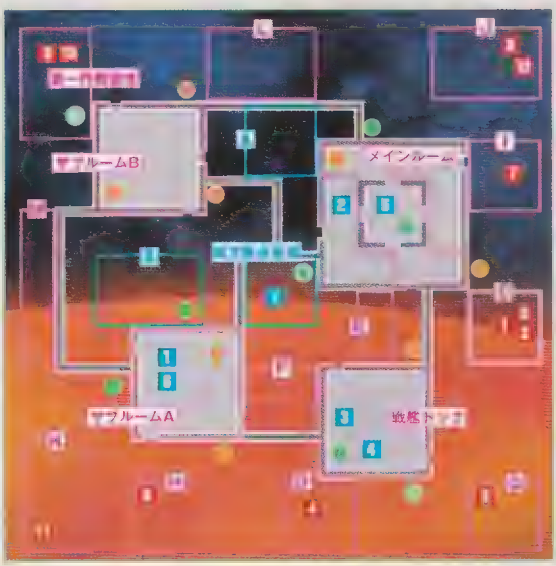
# MISSION 04



STORY

アーガマを入手し、宇宙へ上がったシャアの軍勢。しかし、そこにはハマーンの軍勢が待ち構え、なかにはカミーユの姿も見える。ドモンやジュドーがシャアに不信感を抱きつつも戦闘への準備をする中、シャアは愛機のシャア専用ゲルググに再び乗り込むのだった。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

■カミーユ、ハマーンの撃墜

■アーガマの撃沈、またはアムロ、シャアいずれかの撃墜

ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 3 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 4 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 5 | ジュドー | ZZガンダム |
| 6 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 7 | ハヤト | アーガマ |
| 1 | ガイア | ドム |
| 2 | オルテガ | ドム |
| 3 | マッシュ | ドム |
| 4 | ランバ・ラル | ドム |
| 5 | マ・クベ | ドム |
| 6 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 7 | グレミー | バウ |
| 8 | ヘンケン | ラーディッシュ |
| 9 | ハマーン | キュベレイ |
| 10 | カミーユ | Zガンダム |
| 11 | ロラン | ∀ガンダム |
| 12 | エマ | ガンダムMk-II |

フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | マラサイ[×3] | 150 |
| ■メインルーム | − | 75 |
| ■戦艦ドック | リック・ディアス | 50 |
| ■サブルームA | − | 75 |
| ■サブルームB | リック・ディアス | 50 |
| ■第一作戦宙域 | カミーユ※1 | 75 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | − | 50 |
| ■Gフィールド | − | 75 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 50 |
| ■Jフィールド | リック・ディアス | 75 |
| ■Kフィールド | リック・ディアス | 75 |
| ■Lフィールド | − | 50 |
| ■Mフィールド | − | 50 |

※1：シャア編の場合はハマーンになる。

## TACTICS ヒイロとドモンの救援を最優先しよう

アムロ編、シャア編ともに、まずはサブルームAを制圧する。制圧後はランバ・ラル、黒い三連星が出現し、ドモンとヒイロの苦戦イベントが発生。黒い三連星は3機いるため、撃墜に時間がかかる。まずはランバ・ラルから先に倒し、撃墜後は黒い三連星のいるフィールドへ急行しよう。ヒイロ、ドモンの救援イベントをこなすまでは難易度が高いものの、これをクリアすれば味方が反撃に転じるようになるので、以後の展開は非常に楽になる。

ヒイロとドモンの救援後はマ・クベ、グレミー、プルツーを撃墜していこう。イベントNo.08の敵本隊出現後は、エマ、ロランを撃墜し、アムロ編ならハマーン→カミーユ、シャア編ならカミーユ→ハマーンの順で戦おう。



ヒイロ、ドモン苦戦時は撃墜しやすいランバ・ラルを最優先で倒す。救援に成功すれば、2機の耐久力が回復する。



イベントNo.08の敵本隊出現時は、生存している各パイロットの耐久力が回復し、奮戦を開始。頼もしい働きを見せる。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | ランバ・ラル、黒い三連星出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ガイア1、オルテガ2、マッシュ3、ランバ・ラル4、C、Dフィールドが出現する。ドモンがランバ・ラル、ヒイロがガイアへ進軍を開始する。<br>①敵のフィールドを1つ以上制圧する(メインルームを制圧した場合はEフィールド、それ以外を制圧した場合はFフィールドが出現する)。<br>②味方のフィールドが1つ以上制圧される。<br>③味方のいずれかが撃墜される。 |
| [illegible] | マ・クベ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、マ・クベ5、Gフィールドが出現する。マ・クベがアーガマへ進軍を開始する。<br>①戦艦ドック、E、Fフィールドのいずれかを制圧する(※)。<br>②戦艦ドック、C、Dフィールドのいずれかに侵入する(※)。<br>③ランバ・ラル、ガイア、オルテガ、マッシュのいずれかを撃墜する。<br>※ドモンがランバ・ラルと、ヒイロがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかと戦闘している。 |
| [illegible] | ドモン苦戦 | ドモンがランバ・ラルと戦闘中に、以下のいずれかの条件を満たす。<br>①マ・クベを撃墜する。<br>②プレイヤーにドモンがいない場合、ドモンがランバ・ラルと戦闘を開始する。<br>③プレイヤーにヒイロがいない場合、ヒイロがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかと戦闘を開始する。 |
| [illegible] | ヒイロ苦戦 | ヒイロがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかと戦闘中に、以下のいずれかの条件を満たす。<br>①マ・クベを撃墜する。<br>②プレイヤーにドモンがいない場合、ドモンがランバ・ラルと戦闘を開始する。<br>③プレイヤーにヒイロがいない場合、ヒイロがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかと戦闘を開始する。 |
| [illegible] | ドモン救援 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンの耐久力が回復しプルツーへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.03が発生している。<br>②ドモンが生存している。<br>③ランバ・ラルを撃墜する。 |
| [illegible] | ヒイロ救援 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロの耐久力が回復しグレミーへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②ヒイロが生存している。<br>③ガイア、オルテガ、マッシュのすべてを撃墜する。 |
| [illegible] | グレミー、プルツー出撃 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プルツー6、グレミー7、H、Iフィールドが出現する。イベントNo.05が発生している場合、ドモンがプルツーへ、イベントNo.06が発生している場合、ヒイロがプルツーへ進軍を開始する。<br>①ドモン、ランバ・ラルのいずれかが撃墜される、かつヒイロまたはガイア、オルテガ、マッシュのすべてを撃墜される。<br>②出現しているフィールドをすべて制圧する。 |
| [illegible] | 敵本隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ラーディッシュ8、ハマーン9、カミーユ10、ロラン11、エマ12、第一作戦宙域、J、K、L、Mフィールドが出現する。<br>①グレミーを撃墜する。<br>②プルツーを撃墜する。 |
| | アムロvsカミーユ | アムロ編 プレイヤーがカミーユに接近すると、ムービー「アムロvsカミーユ」が発生する(ガンダム搭乗時のみ)。 |
| | シャアvsハマーン | シャア編 プレイヤーがハマーンに接近すると、ムービー「シャアvsハマーン」が発生する(シャア専用ゲルググ搭乗時のみ)。 |

Chapter 04 TACTICS

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 05



## 勝利条件

- 武者ガンダムの撃墜（アムロ編）
- 武者ガンダムの撃墜
  ➡ハマーンの撃墜（シャア編）

## 敗北条件

- 敵による全フィールドの制圧
  ➡アムロ、シャアいずれかの撃墜、または敵による全フィールドの制圧

STORY

単独で出撃したシャアは、敵勢力に包囲される。疑われていることを自覚している彼は、優れたニュータイプたちを失わないため、自身が犠牲になってでも武者ガンダムを止めようとしていたのだった。アムロたちはシャアを疑いながらも、武者ガンダムを撃墜しようと攻め込む。

## 地下堂




● 耐久力回復（小）×6　◎ 耐久力回復（全回復）×3
◉ 耐久力回復（中）×0　● SPゲージ回復（小）×8

a a がつく場所はアムロ編での出現位置、b b がつく場所はシャア編での出現位置を表す。

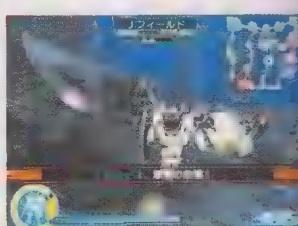
## ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | アムロ | ガンダム |
| 2 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 3 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 4 | ジュドー | ZZガンダム |
| 5 | カミーユ | ガンダムMk-II |
| 1 | ハマーン | キュベレイ |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 4 | ジェリド | ガンダムMk-II（黒 |
| 5 | ヤザン | ハンブラビ |
| 6 | ダンケル | ハンブラビ |
| 7 | ラムサス | ハンブラビ |
| B | 武者ガンダム | 武者ガンダム |

## フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 地底湖周辺 | ネモ［×3］ | 70 |
| 地下堂最深部 | 武者ガンダム | 100 |
| Aフィールド※1 | – | 30 |
| Bフィールド | – | 30 |
| Cフィールド | 量産型バウ | 50 |
| Dフィールド | – | [illegible] |
| Eフィールド | – | [illegible] |
| Fフィールド | ネモ | [illegible] |
| Gフィールド | – | [illegible] |
| Hフィールド | – | [illegible] |
| Iフィールド | – | 30 |
| Jフィールド | – | [illegible] |
| Kフィールド | – | [illegible] |
| Lフィールド | – | 30 |
| Mフィールド | – | [illegible] |
| Nフィールド | 量産型バウ | [illegible] |

※1．シャア編の場合は自軍フィールド。



強敵が次々と出現し、味方が撃墜されやすい。マップが広いので、すばやい行動が要求される。

## TACTICS フィールドを制圧しつつアムロとシャアをすばやく合流させよう

アムロ編の場合はCフィールドのシャアと合流する前にA、B、L、Nフィールドを制圧しておこう。シャアと合流後はHフィールドに増援で出現するシロッコを倒し、すぐにＩフィールドに戻る。そうすれば、溶岩流出イベントでHとＩフィールドをつなぐ道がふさがれる前に移動できるのだ。

シロッコ撃墜後は急いで西に向かい、出現する敵増援を迎撃。ハマーン→東方不敗→ヤザン隊→ジェリドの順で倒せば、味方が撃墜されるのを防ぎやすい。エース機をなるべくすばやく倒し、急いで次のパイロットの救援に向かおう。

シャア編の場合は、周囲のフィールドを制圧してからCフィールドでアムロと合流し、Hフィールドでシロッコを撃墜しよう。溶岩流出イベントでは、アムロ編とは違いマップ南西のBとJフィールドをつなぐ道がふさがる。シロッコ撃墜後は地底湖周辺の東方不敗を撃墜し、すぐに南下してヤザン隊を倒そう。ここまではアムロ編と同じく、すばやく行動すること。その後はジェリド→武者ガンダムの順で倒し、最後はハマーンとの一騎討ちに突入する。ハマーン出現までにSPゲージをためておこう。



味方パイロットを生存させたいなら、SP攻撃をフル活用し、すばやく敵パイロットを撃墜していこう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 味方援軍 | シャア編 以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ1、ドモン3、ジュドー4、カミーユ5、地底湖周辺、D、E、Fフィールドが出現し、アムロとカミーユがシャアへ進軍を開始する。<br>①ミッション開始後、1分経過する。　②フィールドを1つ制圧する。　③撃墜数が50機以上になる。 |
| 02 | 敵モビルスーツ出現 | アムロ編 ミッション開始直後にK、L、M、Nフィールドが出現する。<br>シャア編 イベントNo.01が発生すると、K、L、M、Nフィールドが出現する。 |
| 03 | 合流 | 以下のいずれかの条件を満たすと、G、H、I、Jフィールドが出現する。<br>アムロ編 シャアのいるエリアに侵入する。<br>シャア編 アムロに接近する。 |
| 04 | めぐりあい | イベントNo.03が発生したときに以下のいずれかの条件を満たすと、ムービー「めぐりあい」が発生する。<br>アムロ編 ガンダムに搭乗している。<br>シャア編 シャア専用ゲルググに搭乗している。 |
| 05 | ハマーン出現 | アムロ編 イベントNo.03が発生すると、ハマーン1が出現し、ジュドーがハマーンへ進軍を開始する。 |
| 06 | ヤザン出現 | シャア編 イベントNo.03が発生すると、ヤザン5、ダンケル6、ラムサス7が出現し、ジュドーがヤザンへ進軍を開始する。 |
| 07 | シロッコ出現 | イベントNo.03が発生すると、シロッコ2が出現し、カミーユがシロッコへ進軍を開始する。 |
| 08 | 溶岩流出 | 以下のそれぞれ1の条件を満たすと POINT-1 が、2の条件を満たすと POINT-2 が通行不可能になる。<br>アムロ編 ①ハマーンを撃墜する。　②シロッコを撃墜する。<br>シャア編 ①シロッコを撃墜する。　②ヤザンを撃墜する。 |
| 09 | 東方不敗出現 | イベントNo.03が発生してから2分経過した状態で以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗3が出現する。ドモンが東方不敗へ進軍を開始する。<br>①ハマーン、ジェリド、シロッコ、ヤザンのいずれかを撃墜する。<br>②ドモン、ジュドー、カミーユのうち、2機撃墜される。 |
| 10 | ジェリド出現 | イベントNo 03が発生してから4分経過した状態で以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド4が出現する。<br>①イベントNo.09が発生している。<br>②ドモン、ジュドー、カミーユのいずれかが撃墜される。 |
| 11 | ハンブラビ隊出現 | アムロ編 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン5、ダンケル6、ラムサス7が出現し、カミーユへ進軍を開始する。<br>①ハマーン、東方不敗、シロッコ、ジェリドのうち、2機を撃墜する。<br>②イベントNo.03が発生してから5分経過したうえで、ハマーン、東方不敗、シロッコ、ジェリドのいずれかを撃墜する。<br>③ハマーン、東方不敗、シロッコ、ジェリドのいずれかを撃墜する、かつドモン、ジュドー、カミーユのうち、2機撃墜される。 |
| 12 | 武者ガンダム出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-3 のゲートが開放され、武者ガンダム8、地下堂最深部が出現する。<br>アムロ編 東方不敗、シロッコ、ハマーン、ジェリドのうち、3機撃墜する。<br>シャア編 東方不敗、シロッコ、ヤザン、ジェリドのうち、3機撃墜する。 |
| 13 | アムロvs武者ガンダム | アムロ編 プレイヤーが武者ガンダムに接近すると、ムービー「アムロvs武者ガンダム」が発生する（ガンダム搭乗時のみ）。 |
| 14 | ハマーンと対決 | シャア編 武者ガンダムを撃墜すると、シャア以外はすべて撤退し、フィールドがすべて消滅する。ハマーン1が出現する。 |

ORIGINAL MODE◆オリジナルモード

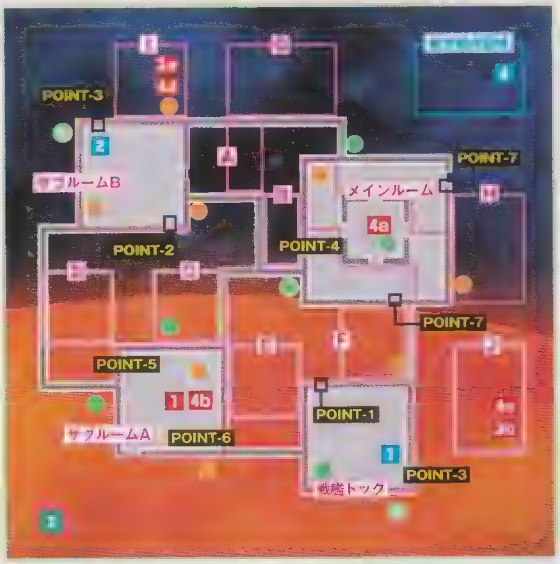
# MISSION 01



STORY

謎の小惑星が地球に接近し、アクシズ軍は混乱状態に陥る。そんな中、事態を重く見たハマーンは、味方とはぐれただ1機でさまよっていたカミーユと手を組み、謎の小惑星への降下を開始。だが、この混乱に乗じ、グレミーが反乱を企てようとしていた。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

プルの出現位置は、プレイヤーがサブルームBから外へ出た場合は 3a 、メインルームか戦艦ドックから出た場合は 3b 。ミリアルドの出現位置は、メインルームが敵フィールドなら 4a 、ドモンと戦闘せずにメインルームを制圧済みなら 4b 、それ以外で戦艦ドックから外に出た場合は 4c 、メインルームかサブルームBから外に出た場合は 4d 。

■ミリアルドの撃墜

■グワダンの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | グレミー | バウ |
| 4 | アクシズ士官 | グワダン |
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | グレミー※1 | バウ |
| 3 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒 |
| 4 | ミリアルド | ガンダムエピオン |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方拠点宙域 | ガザD[×3] | 150 |
| ■メインルーム | リック・ドム[×3]※2 | 75 |
| ■戦艦ドック | マラサイ | 50 |
| ■サブルームA | ドモン※3 | 50 |
| ■サブルームB | マラサイ | 50 |
| ■Aフィールド | ― | 50 |
| ■Bフィールド | ― | 75 |
| ■Cフィールド | ― | 75 |
| ■Dフィールド | ― | 75 |
| ■Eフィールド | ― | 75 |
| ■Fフィールド | ― | 75 |
| ■Gフィールド | ― | 50 |
| ■Hフィールド | ― | 75 |
| ■Iフィールド | ― | 50 |
| ■Jフィールド | ― | 50 |

※1：イベントNo.05が発生すると、その場で敵
になる。
※2：ミリアルド出現時にメインルームが敵軍の場合は、守備隊長がミリアルドに変更。
※3：ドモンと戦闘せずにメインルームを制圧した場合、ミリアルド出現時に守備隊長がミリアルドに変更。



ルーム内の敵フィールドを制圧すると、外につながるゲートが開く。この手順を繰り返して進もう

## TACTICS ミリアルドの出現位置をあらかじめ把握しておくこと

カミーユは戦艦ドック、ハマーンはサブルームBからスタート。基本的な手順は共通しており、敵フィールドを制圧して開いたゲートを順々に進んでいく。カミーユ編ではE、Fフィールド、ハマーン編ではA、Bフィールドを制圧すると、グレミーが敵に寝返る。グレミーはグワダンを狙って移動を開始するので、敵フィールドを制圧しつつ、グワダンがある味方拠点宙域へ向かおう。

カミーユ編、ハマーン編とも終盤に出現するミリアルドを撃墜するとクリアとなるが、状況によって出現場所が変化する。メインルームが制圧されているときはそこの守備隊長機として出現し、それ以外の状況ではカミーユ編ではＩフィールド、ハマーン編ではサブルームAの守備隊長機として出現する。



グレミーが寝返ると、敵としてプルとドモンが出現。同時に相手をするのは厳しいので、合流する前に撃墜しよう。




マップが広いため、離れた場所に救援に行くのは難しい。味方拠点宙域周辺のフィールドは優先的に制圧したい。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | ゲート開放 | 戦艦ドックを制圧するとPOINT-1のゲートが、サブルームBを制圧するとPOINT-2のゲートが開放される。 |
| [illegible] | ファンネルの脅威 | ハマーン編 プレイヤーがサブルームBを制圧したあとに、サブルームBから外に出ると、ムービー「ファンネルの脅威」が発生する(キュベレイ搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | 閉じ込め | POINT-1 POINT-2のいずれかのゲートから外に出ると、POINT-3のゲートが閉鎖され、G、Hフィールドが出現する。グレミーがグワダンへ進軍を開始する。 |
| [illegible] | ゲート開放 | A、Bフィールドをすべて制圧するとPOINT-4のゲートが、C、Dフィールドをすべて制圧するとPOINT-5のゲートが、E、Fフィールドをすべて制圧するとPOINT-6のゲートが開放される。 |
| [illegible] | グレミー寝返り | 以下のいずれかの条件を満たすと、グレミーが敵になる。<br>①A、Bフィールドをすべて制圧する。<br>②C、Dフィールドをすべて制圧する。<br>③E、Fフィールドをすべて制圧する。<br>④グレミーがグワダンに接近する。 |
| [illegible] | カミーユvsドモン | カミーユ編 プレイヤーがドモンに接近すると、ムービー「カミーユvsドモン」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | ゲート開放 | メインルームを制圧するとPOINT-7のゲートが開放される。 |
| [illegible] | グレミーの追撃命令 | イベントNo.09が発生していない状態でドモンを撃墜すると、戦艦ドック、サブルームBのうちグレミーが通った側のPOINT-3のゲートが開放される。グレミーが戦艦ドック近くを通った場合はJフィールド、サブルームB近くを通った場合はＩフィールドが出現する。 |
| [illegible] | ドモン追撃 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンがプレイヤーへ進軍を開始する。<br>①サブルームBにいるドモンと戦闘していない。<br>②メインルームを制圧する。 |
| [illegible] | プル出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プル3が出現する。<br>①イベントNo.05が発生したあとに、サブルームBを通って外に出る。<br>②イベントNo.05が発生したあとに、戦艦ドック、メインルームのいずれかを通って外に出る。 |
| [illegible] | ミリアルド出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ミリアルド4が出現する。<br>①グレミーを撃墜する。<br>②ドモンを撃墜する。 |




■すべての基地を制圧➡ミリアルドの撃墜

■すべての基地の陥落、またはハマーン、カミーユいずれかの撃墜

ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 4 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 5 | プル | キュベレイMk-II 黒 |
| 6 | レイン | ビッグトレー |
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 3 | ヘンケン | アーガマ |
| 4 | エマ | ガンダムMk-II |
| 5 | グレミー | バウ |
| 6 | ランバ・ラル | グフ |
| 7 | ガイア | ドム |
| 8 | オルテガ | ドム |
| 9 | マッシュ | ドム |
| 10 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 11 | マ・クベ | ドム |

STORY

城砦都市群で基地を発見して陸上戦艦を接収したハマーンとカミーユ。だが、そこに基地と戦艦を返すよう、ロランから通信メッセージが来る。穏便に済ませようとするカミーユだったが、それをさえぎるようにハマーンがロランたちに対して宣戦布告を行った。

## 城砦都市群




● 耐久力回復(小)×7 ◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1 ● SPゲージ回復(小)×7

グレミーの出現位置は、北東基地制圧時は 5a 、北西基地制圧時は 5b 。ミリアルドの出現位置は、北東基地を制圧後に北西基地に侵入時は 10a 、北西基地を制圧後に北東基地に侵入時は 10b 。

フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北西基地 | プルツー※1 | 150 |
| ■北東基地 | ズゴック[×3]※2 | 150 |
| ■南西基地 | ジムII[×3] | 150 |
| ■Aフィールド | – | 50 |
| ■Bフィールド | – | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | – | 50 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | – | 50 |
| ■Hフィールド | | 50 |
| ■Iフィールド | – | 100 |
| ■Jフィールド | – | 100 |

※1:プルツーが進軍を開始した場合は、守備隊長がズゴック[×3]に変更。北東基地を制圧後、北西基地に入った場合は守備隊長がミリアルドに変更

※2:アーガマ出現後は守備隊長がエマに変更。北東基地より先に北西基地を制圧した場合はエマが進軍を始め、守備隊長がミリアルドに変更。



終盤には黒い三連星、ランバ・ラル、マ・クベと、ジオンの名将たちが次々と奇襲を仕掛けてくる。

## TACTICS 敵のエース機は放置せず、すばやく撃墜！

スタート直後は僚機が多いが、ドモン、ミリアルドはミッション序盤で離脱してしまう。ミッションが始まったらまず近くの敵フィールドを制圧し、ロランを出現させよう。ロランの出現と同時に僚機のドモンが向かうが、放置すると撃墜されるのでプレイヤー自身で救援に向かうこと。

北東、もしくは北西基地を制圧すると、グレミーの出現と同時にランバ・ラルと黒い三連星が別の位置に出現する。そのままだと味方フィールドが侵攻されるので、すぐに撃墜に向かおう。ミッションクリアの目標であるミリアルドは、先に北東基地を制圧すると北西基地、北西基地が先だと北東基地の守備隊長として登場。ほかのエース機をすべて撃墜し、安全を確保してから出現させたい。




黒い三連星は、3機同時に戦うので厳しい相手。SP攻撃をメインに使って戦おう。戦いを避けるのも手ではある。




ドモンとミリアルドが撤退するかプルが撃墜されると、プルツーは味方基地を狙って進軍を開始する。注意しよう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | ロラン進軍 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ロランがプレイヤーへ、ドモンがロランへ進軍を開始する。<br>①フィールドを1つ制圧する。<br>②C、Hフィールドのいずれかに侵入する。 |
| 02 | ミリアルド離脱 | 2Pがミリアルドではないときに、以下のいずれかの条件を満たすと、ミリアルドが一時撤退する。<br>①フィールドを2つ制圧する。<br>②プレイヤーがAフィールドに接近する。<br>③北東基地の耐久力をゼロにする。<br>④ミリアルドが撃墜される。 |
| 03 | エマ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマ3、エマ4が出現する。<br>①フィールドを2つ制圧する。<br>②C、Eフィールドのいずれかに侵入する。<br>③プレイヤー、ドモンのいずれかがロランに接近する。 |
| 04 | カミーユvsロラン | カミーユ編 プレイヤーがロランに接近すると、ムービー「カミーユvsロラン」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| 05 | ドモン離脱 | 2Pがドモンでないときにロランを撃墜すると、ドモン、ビッグトレーが撤退する。 |
| 06 | プルツー進軍 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プルツーが進軍を開始する。<br>①プルが撃墜される。<br>②イベントNo.02、イベントNo.05のすべてが発生している。 |
| 07 | エマ進軍 | 以下のすべての条件を満たすと、エマが進軍を開始する。<br>①北西基地を制圧する。<br>②北東基地を制圧していない。 |
| 08 | グレミー奇襲 | 北東基地、北西基地のいずれかを制圧すると、グレミー5が出現する。 |
| 09 | 黒い三連星出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ガイア7、オルテガ8、マッシュ9が出現する。<br>①5bにグレミーが出現する。<br>②5aに出現したグレミーを撃墜する、またはEフィールドを制圧する。 |
| 10 | ランバ・ラル出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ランバ・ラル6が出現する。<br>①5aにグレミーが出現する。<br>②5bに出現したグレミーを撃墜する、またはAフィールドを制圧する。 |
| 11 | ミリアルド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ミリアルド10が出現する。<br>①北東基地を制圧したあとに北西基地に侵入する。<br>②北西基地を制圧したあとに北東基地に侵入する。 |
| 12 | マ・クベ奇襲 | 10aにミリアルドが出現すると、マ・クベ11が出現する。 |
| 13 | ハマーンvsミリアルド | ハマーン編 プレイヤーがミリアルドに接近すると、ムービー「ハマーンvsミリアルド」が発生する(キュベレイ搭乗時のみ)。 |



ORIGINAL MODE◆オリジナルモード

# MISSION▶03



STORY

小惑星を統一したものが、「すべてを可能にする力」を手に入れることが判明する。戦うことを主張するハマーンと別の手段を探るカミーユは対立するが、目の前にはティターンズの大軍が迫ろうとしていた。さらには、大きな黒い羽を持つモビルスーツの存在が確認されたが……。

## 氷山地帯




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

ヒイロの出現位置は、東方不敗がPOINT-2の氷山を破壊するのを阻止した場合は7a、阻止できなかった場合は7b。

■ティターンズの全滅
➡ヒイロの撃墜

■アーガマの撃沈、またはハマーン、カミーユいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 4 | ロラン | ∀ガンダム |
| 5 | プル | キュベレイMk-II(黒) |
| 6 | プルツー | キュベレイMk-II(赤) |
| 7 | エマ | ガンダムMk-II |
| 8 | ヘンケン | アーガマ |
| 1 | ジャマイカン | ザンジバル |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒) |
| 4 | ヤザン | ハンブラビ |
| 5 | ダンケル | ハンブラビ |
| 6 | ラムサス | ハンブラビ |
| 7 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南西基地 | ジムII[×3] | 100 |
| ■南東基地 | マラサイ[×3] | 100 |
| ■南西拠点① | マラサイ[×3] | 100 |
| ■南西拠点② | マラサイ[×3] | 100 |
| ■北西拠点 | ヒイロ | 100 |
| ■北東拠点 | ・ヒイロ | 100 |
| ■Aフィールド | − | 70 |
| ■Bフィールド | − | 70 |
| ■Cフィールド | − | 70 |
| ■Dフィールド | − | 70 |
| ■Eフィールド | − | 70 |
| ■Fフィールド | マラサイ | 100 |
| ■Gフィールド | マラサイ | 70 |
| ■Hフィールド | マラサイ | 70 |
| ■Iフィールド | ヤザン | 70 |
| ■Jフィールド | − | 70 |



東方不敗に氷山を破壊させるか否かで、敵艦ザンジバルの進軍ルートが大きく変化する。

## TACTICS 3機のハンブラビは、ドモンと協力して撃墜しよう

東方不敗が1つ目の氷山を破壊すると、同時に敵のIフィールドとともに守備隊長のヤザン、ラムサス、ダンケルが出現する。このときドモンがこの戦場に巻き込まれるので、協力してハンブラビ隊を撃墜しよう。敵に囲まれないように注意して戦うこと。

次に東方不敗が2つ目の氷山を破壊すると、ザンジバルがアーガマの南へ移動し始める。敵が南西拠点②に布陣するまでには時間がかかるので、その間に東方不敗を撃墜し、すぐ南下して南西拠点②を制圧しよう。あとは北東拠点か北西拠点の守備隊長として登場するヒイロを撃墜すればクリアとなる。



東方不敗が氷山に到達する前に撃墜すれば、氷山は破壊されない。この場合、ザンジバルの進路が変化する。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 敵部隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、D、Eフィールドが出現する。<br>①Aフィールドを制圧する。 ②Bフィールドを制圧する。 |
| 02 | 東方不敗、氷山【東】へ移動開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、F、G、Hフィールドが出現し、東方不敗が POINT-1 へ移動する。<br>①Dフィールドを制圧する。 ②Eフィールドを制圧する。 ③A、Bフィールドをすべて制圧する。 |
| 03 | 氷山破壊【東】 | 東方不敗が POINT-1 まで移動すると、氷山が破壊され通行可能になる。東方不敗は北へ移動を開始する。 |
| 04 | ジェリド出現1 | プレイヤーにカミーユがいる場合、イベントNo.03発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド3が出現する。<br>①Fフィールドを制圧する。 ②Fフィールドを通り抜ける。 |
| 05 | ジェリド出現2 | プレイヤーにカミーユがいない場合、イベントNo.03が発生すると、ジェリド3が出現する。 |
| 06 | ドモン、東方不敗を目指す | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンが東方不敗へ進軍を開始する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②ドモンが生存している。 ③2Pがドモンではない。 |
| 07 | ハンブラビ隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン4、ダンケル5、ラムサス6、Iフィールドが出現する。<br>①2Pがドモンの場合、イベントNo.03が発生している。 ②2Pがドモンではない場合、イベントNo.06が発生している。 |
| 08 | 東方不敗、氷山【西】へ移動開始 | 以下のすべての条件を満たすと、東方不敗が戦場に降下し、POINT-2 へ進軍を開始する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②東方不敗が生存している。 ③東方不敗が北へ移動し終わっている。 ④ドモンが撃墜される、またはドモンが生存時にIフィールドを制圧する。 |
| 09 | ドモンvs東方不敗 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモン、東方不敗が撤退する。<br>①ドモンが撃墜されていない。 ②東方不敗を撃墜していない。 ③ドモンと東方不敗が戦闘をしている。 ④イベントNo.10が発生していない。 ⑤イベントNo.11が発生していない。 ⑥2Pがドモンではない。 |
| 10 | 東方不敗を撃墜 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモン、東方不敗が撤退する。<br>①イベントNo.09が発生していない。 ②イベントNo.11が発生していない。 ③東方不敗を撃墜する。 ④2Pがドモンではない。 |
| 11 | ドモン敗走 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンが撤退する。<br>①イベントNo.09が発生していない。 ②イベントNo.10が発生していない。 ③ドモンが撃墜される。 ④2Pがドモンではない。 |
| 12 | 氷山破壊【西】 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 の氷山が破壊され、通行可能になる。<br>①東方不敗が POINT-2 に接近する。 ②東方不敗を撃墜していない。 |
| 13 | 氷山破壊【西】阻止 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 の氷山が破壊されない。<br>①イベントNo.09が発生している。 ②イベントNo.12が発生していない。 ③東方不敗を撃墜する。 |
| 14 | ザンジバル、アーガマの南へ | イベントNo.12が発生すると、ザンジバルがアーガマの南へ移動を開始する。移動し終わると、南西拠点②が出現する。 |
| 15 | ザンジバル、東へ | カミーユ編 イベントNo.13が発生すると、ザンジバルが東へ移動を開始する。移動し終わると、南東基地が出現する。 |
| 16 | ザンジバル、南西へ | ハマーン編 イベントNo.13が発生すると、ザンジバルが南西へ移動を開始する。移動し終わると、南西拠点①が出現する。 |
| 17 | ヒイロ出現1 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロ7が出現し、Fフィールドが北西拠点になる。<br>①イベントNo.18が発生していない。 ②南東基地、南西拠点①のいずれかが出現している。 |
| 18 | ヒイロ出現2 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロ7が出現し、Gフィールドが北東基地になる。<br>①イベントNo.17が発生していない。 ②南西拠点②が出現している。 |
| 19 | 一触即発 | ヒイロを撃墜すると、ムービー「一触即発」が発生する（カミーユがZガンダム、ハマーンがキュベレイに搭乗時のみ）。 |
| 20 | ハマーンvs東方不敗 | ハマーン編 プレイヤーが東方不敗に接近すると、ムービー「ハマーンvs東方不敗」が発生する（キュベレイ搭乗時のみ）。 |

# MISSION 04



STORY

アムロ、シャアが敵として出現したことに、カミーユやエマたちエゥーゴのメンバーは驚く。連絡をとろうとするが、通信はすべて遮断されていた。戦うことに迷うカミーユだったが、ハマーンやヒイロは襲いかかってくる以上は迎撃するしかないと判断した。

## 空中庭園




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　SPゲージ回復(小)×9

エマが離脱するか、アーガマの護衛に戻った場合、アポリーが 8a 、ロベルトが 9a に出現。プル、プルツーが離脱するか、アーガマの護衛に戻った場合、アポリーが 8b 、ロベルトが 9b に出現。

■シャアの撃墜

■アーガマの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 4 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 5 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤 |
| 6 | ヘンケン | アーガマ |
| 1 | アムロ(1) | ガンダム |
| 2 | ジュドー | ZZガンダム |
| 3 | シロッコ(1) | ジ・O |
| 4 | ビーチャ | ネモ |
| 5 | レコア | パラス・アテネ |
| 6 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 7 | ハヤト | ガンキャノン |
| 8 | アポリー | リック・ディアス |
| 9 | ロベルト | リック・ディアス |
| 10 | シャア | シャア専用ザク |
| 11 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒 |
| 12 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤 |
| 13 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 14 | アムロ(2) | ガンダム |
| 15 | シロッコ(2) | ジ・O |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南部拠点 | ガザD[×3] | 150 |
| ■中央庭園 | リック・ディアス[×3] | 75 |
| ■Aフィールド | — | 50 |
| ■Bフィールド | — | 50 |
| ■Cフィールド | — | 50 |
| ■Dフィールド | サラ | 50 |
| ■Eフィールド | — | 50 |
| ■Fフィールド | — | 50 |
| ■Gフィールド | ハヤト | 50 |
| ■Hフィールド | — | 50 |
| ■Iフィールド | — | 50 |
| ■Jフィールド | — | 50 |
| ■Kフィールド | — | 50 |
| ■Lフィールド | — | 50 |
| ■Mフィールド | — | 50 |



うまく進めないと味方が撤退し、敵に回ってしまう
撤退に導く敵をいかに早く撃墜するかがポイント



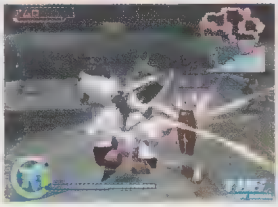
## TACTICS エマ、プル、プルツーの撤退を阻止しよう

このミッションはカミーユ編だとAフィールド、ハマーン編だとBフィールドから始まる。どちらも序盤は北上して敵フィールドを制圧していき、マップ中央の中央庭園を目指そう。途中、エマはレコア、プルとプルツーはジュドーと接触しようと移動を開始する。敵パイロットへの接触を許すと彼女たちは撤退し、のちに敵として出現する。対象の敵パイロットを接触前に撃墜すれば撤退を防げるので、イベントが発生したらすぐに向かうこと。ただし、カミーユ編ではジュドーまで、ハマーン編ではレコアまでの距離が遠く、両方の撤退を同時に阻止するのは難しい。

中央庭園に侵入するとシャアが出現する。このシャアは自軍フィールドの南部拠点を目指して移動するので、すばやく中央庭園を制圧して追いかけよう。




中央庭園に足を踏み入れるとシャアが出現。中央庭園を制圧するまでは隠し通路が開かないので、追いかけられない。




ジュドー、アムロ、シロッコ、シャアとニュータイプの強敵が多数出現。彼らのSP攻撃には十分注意し、回避に専念しよう。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | エマ移動 | 2Pがエマでない場合、以下のいずれかの条件を満たすと、エマかレコアへ進軍を開始する。<br>①Kフィールドを制圧する。 ②プレイヤーがIフィールドに接近する。 ③イベントNo.04が発生している。 |
| 02 | エマ帰還 | 以下のすべての条件を満たすと、エマが初期位置へ戻る。<br>①イベントNo.03が発生していない。 ②レコアを撃墜する。 |
| 03 | エマ撤退 | イベントNo.02が発生する前にエマとレコアが接近すると、エマが一時撤退する。 |
| 04 | プル、プルツー移動 | 2Pがプル、プルツーのいずれかでない場合、以下のいずれかの条件を満たすと、プル、プルツーがジュドーへ進軍を開始する。<br>①Jフィールドを制圧する。 ②プレイヤーがHフィールドに接近する。 ③イベントNo.01が発生している。 |
| 05 | プル、プルツー帰還 | 以下のすべての条件を満たすと、プル、プルツーが初期位置へ戻る。<br>①イベントNo.06が発生していない。 ②ジュドーを撃墜する。 |
| 06 | プル、プルツー撤退 | イベントNo.05が発生する前にプル、プルツーのいずれかがジュドーに接近すると、プル、プルツーが一時離脱する。 |
| 07 | アポリー、ロベルト出現 | 以下のすべての条件を満たすと、アポリー8、ロベルト9が出現する。アポリー、ロベルトがアーガマへ、エマがロベルトへ、プル、プルツーがアポリーへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.02、またはイベントNo.03が発生している。 ②イベントNo.05、またはイベントNo.06が発生している。 |
| 08 | アムロ、ハヤトを救援 | 以下のすべての条件を満たすと、アムロがハヤトへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.09が発生していない。 ②Gフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| 09 | シロッコ、サラを救援 | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコがサラへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.08が発生していない。 ②Dフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| 10 | シャア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、シャア10が出現する。味方が1機も撤退、撃墜されていない場合、POINT-1の隠し通路が通行可能になる。①プレイヤーが中央庭園に侵入する。 ②プレイヤーとアーガマ以外の味方がすべて撃墜される。 |
| 11 | アムロ再登場 | 以下のすべての条件を満たすと、アムロ(2)14が出現する。<br>①味方が1機も離脱、撃墜されていない。 ②アムロを撃墜している。 ③イベントNo.10が発生している。 |
| 12 | シロッコ再登場 | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコ(2)15が出現する。<br>①味方が1機も離脱、撃墜されていない。 ②シロッコを撃墜している。 ③イベントNo.10が発生している。 |
| 13 | 隠し通路、発見 | 中央庭園を制圧すると、POINT-1の隠し通路が通行可能になる。 |
| 14 | エマ敵として復帰 | 以下のすべての条件を満たすと、エマ13が出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②中央庭園を制圧する。 |
| 15 | プル、プルツー敵として復帰 | 以下のすべての条件を満たすと、プル11、プルツー12が出現する。<br>①イベントNo.06が発生している。 ②中央庭園を制圧する。 |
| 16 | 味方本陣を包囲 | シャアが南部拠点に侵入すると、L、Mフィールドが出現する。 |
| 17 | カミーユの危機 | カミーユ編 シャアを撃墜すると、ムービー「カミーユの危機」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| 18 | ハマーンの危機 | ハマーン編 シャアを撃墜すると、ムービー「ハマーンの危機」が発生する(キュベレイ搭乗時のみ)。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 05



STORY

ついに姿を現した武者ガンダム。この強大なMSの地球への侵略にシャアは協力し、ハマーンの危惧していたシャアの野望が現実のものとなる。ハマーンは味方から信頼の厚いカミーユに指揮系統を任せ、協力してくれる仲間たちとともに最後の決戦に挑む。

## 中央都市




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

a a がつく場所はカミーユ編での出現位置、b b がつく場所はハマーン編での出現位置を表す。

■武者ガンダムの撃墜(カミーユ編)
■武者ガンダムの撃墜
➡シャアの撃墜(ハマーン編)

■味方隊長機のいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | カミーユ | Zガンダム |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ロラン(1) | ∀ガンダム |
| 4 | ヒイロ(1) | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | アムロ | ガンダム |
| 6 | ジュドー | ZZガンダム |
| 7 | ヘンケン | アーガマ |
| 8 | ロラン(2) | ∀ガンダム |
| 9 | ヒイロ(2) | ウィングガンダムゼロ |
| 1 | ヤザン | ハンブラビ |
| 2 | ダンケル | ハンブラビ |
| 3 | ラムサス | ハンブラビ |
| 4 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒 |
| 5 | シャア | 百式 |
| 6 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 7 | シャア専用ザク | シャア専用ザク[×5] |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北東区画 | ネモ[×3] | 75 |
| ■港湾区画 | − | 75 |
| ■コンテナ区画 | ゲルググ | 50 |
| ■[illegible] | ゲルググ[×3]※1 | 75 |
| ■第一攻撃拠点 | − | 50 |
| ■第二攻撃拠点 | − | 50 |
| ■中央広場 | −※2 | 100 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | ゲルググ | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | ゲルググ | 50 |
| ■Gフィールド | ゲルググ | 50 |
| ■Hフィールド | − | 40 |
| ■Iフィールド | − | 40 |
| ■Jフィールド | − | 40 |
| ■Kフィールド | − | 40 |

※1：ハマーン編の場合は守備隊長がゲルググに変更
※2：ハマーン編の場合は守備隊長がゲルググになり、フィールド範囲が変化。
※各フィールドの耐久力のMAXは、武者ガンダムによって強化される場合がある。

## TACTICS 選択したパイロットにより展開が大きく変化

カミーユ編では、A、B、Cフィールド、南東区画と制圧していくが、その途中で第一、第二攻撃拠点が出現する。放っておくとアーガマが危険なので、すぐに引き返し敵フィールドを制圧しよう。中央広場でジェリドと戦闘中にシャアが出現するが、この時点ではシャアは無敵なので無視すること。まずはジェリドをすばやく撃墜しよう。このあと、H、I、J、Kフィールドを制圧すれば、シャアにダメージを与えられるようになる。シャアを撃墜したら、Aフィールドで武者ガンダムを倒せばクリアだ。

ハマーン編は、まずD、Eフィールド、コンテナ区画を制圧し、ヤザン、ダンケル、ラムサスを撃墜する。その後、Fフィールドを経由して中央広場を制圧。これでPOINT-1のゲートが開放されるので、ジェリドを撃墜して南東区画へ向かおう。南東区画に進入すると、5機のシャア専用ザクが出現する。それほど強くはないので、僚機と協力しながらすべて撃墜しよう。あとは、中央広場で武者ガンダム→シャアの順に戦うことになる。シャア出現時にほかの敵もすべて撤退するので、武者ガンダムを撃墜する前にSPゲージをためておき、万全の体制で迎え撃とう。



ハマーン編はイベントも多く、戦いが長引く。エース機戦ではSP攻撃を惜しみなく使い、すばやく敵を撃墜しよう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | ロラン、ヒイロ一時撤退 | [illegible] 以下の条件をすべて満たすと、ロランとヒイロが一時撤退する。<br>①2Pがロラン、ヒイロではない。　②開始30秒経過する。 |
| 02 | 敵増援部隊出現 | カミーユ編 A、B、Cフィールドをすべて制圧すると、第一攻撃拠点、第二攻撃拠点、南東区画が出現する。 |
| 03 | 敵増援部隊出現 | ハマーン編 以下のいずれかの条件を満たすと、中央広場が出現する。<br>①ヤザン、ダンケル、ラムサスのすべてを撃墜する。　②マップ左側のフィールドをすべて制圧する。 |
| 04 | ゲート開放 | カミーユ編 南東区画を制圧すると、POINT-1のゲートが開放される。<br>ハマーン編 イベントNo.02発生後、中央広場を制圧する。 |
| 05 | ジェリド出現 | カミーユ編 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド4が出現し、カミーユへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.04が発生している。　②第一攻撃拠点、第二攻撃拠点のすべてを制圧する。 |
| 06 | ジェリド出現 | ハマーン編 イベントNo.04が発生すると、ジェリド4、中央広場が出現する。 |
| 07 | ジェリド降下 | カミーユ編 中央広場を制圧すると、ジェリドが戦場に降下する。 |
| 08 | シャア出現 | 以下のすべての条件を満たすと、シャア5が出現する。<br>①イベントNo.07が発生している。　②ジェリドの耐久力を50%以下にする。 |
| 09 | カミーユに必要だったもの | カミーユ編 イベントNo.01、イベントNo.08のすべてが発生すると、ロラン(2)8、ヒイロ(2)9が出現し、ムービー「カミーユに必要だったもの」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| 10 | 武者ガンダム登場 | カミーユ編 イベントNo.08が発生すると、武者ガンダム6が出現する(※)。<br>ハマーン編 ジェリドを撃墜すると、武者ガンダム6が出現する(※)。<br>※武者ガンダムは一定時間で最大9回移動し、フィールドを制圧、または強化していく。 |
| 11 | 防衛フィールド構築 | カミーユ編 イベントNo.10が発生すると、H、I、J、Kフィールドが出現する。H、I、J、Kフィールドをすべて制圧するまで、シャアの耐久力は全回復し続ける。 |
| 12 | ジェリドの執念 | カミーユ編 以下のすべての条件を満たすとジェリドが最大7回復活する。<br>①イベントNo.08が発生している。　②シャアを撃墜していない。　③ジェリドを撃墜する。 |
| 13 | シャアの幻影 | ハマーン編 イベントNo.10が発生すると、シャア専用ザク7が出現する。 |
| 14 | 武者ガンダム降下 | カミーユ編 シャアを撃墜すると、武者ガンダムが戦場に降下する。<br>ハマーン編 シャア専用ザクをすべて撃墜すると、武者ガンダムが戦場に降下する。 |
| 15 | シャア出現 | ハマーン編 武者ガンダムを撃墜すると、ハマーン以外のすべての敵味方が離脱し、シャア5が出現する。フィールドもすべて消滅する。 |
| 16 | 決着 | ハマーン編 イベントNo.15が発生すると、ムービー「決着」が発生する(キュベレイ搭乗時のみ)。 |

ORIGINAL MODE

# MISSION 01



STORY

謎の惑星に降りたジュドーとルーのもとに、シロッコからの通信が入る。それは、敵に奪われた基地の奪回と、仲間の救出のため、協力を求めるという内容だった。ジュドーたちは情報の提供を条件に協力を約束するが、ルーはシロッコに不信感を抱いていた。

## 城砦都市群




- 耐久力回復（小）×7
- 耐久力回復（全回復）×2
- 耐久力回復（中）×1
- SPゲージ回復（小）×7

ジュドーの出現位置は、ジュドー編とシロッコ編は 1a、ルー編は 1b。プルツーの出現位置は、ジュドー編は 1a、それ以外は 1b。マ・クベの出現位置は、状況によって 3a、3b、3c のいずれか。ガイア、マッシュ、オルテガの出現位置は、シロッコ編でジ・Oに搭乗してランバ・ラルを撃墜した場合はAフィールド、それ以外の場合はCフィールド。

■ロランの撃墜

■ルーの撃墜（ジュドー編）
■ルー、サラ、レコアいずれかの撃墜（シロッコ編）
■ジュドーの撃墜（ルー編）

ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ルー | Zガンダム |
| 4 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 5 | レコア | パラス・アテネ |
| 1 | プルツー | キュベレイMk-II（赤） |
| 2 | ランバ・ラル | グフ |
| 3 | マ・クベ | グフ |
| 4 | ホレス | ビッグトレー |
| 5 | ロラン | ∀ガンダム |
| 6 | エマ | ガンダムMk-II |
| 7 | ガイア | ドム |
| 8 | マッシュ | ドム |
| 9 | オルテガ | ドム |

フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 南西基地 | ガンキャノン | 50 |
| 城下町周辺 | ロラン | 100 |
| 北西基地 | ガンキャノン | 100 |
| 北東基地 | ガンキャノン | 100 |
| Aフィールド | − | 50 |
| Cフィールド | − | 50 |
| Dフィールド | − | 100 |
| Eフィールド | − | 50 |
| Fフィールド | − | 50 |
| Gフィールド | − | 75 |
| Hフィールド | ランバ・ラル | 50 |
| Iフィールド | − | 75 |
| Jフィールド | − | 50 |




防衛システム発動時は、北東基地と北西基地の防衛システムを破壊しないと先には進めない。

## TACTICS 途中の敵は無視してサラとレコアの救援を優先しよう

まずは南西基地→Dフィールドの順に制圧する。次に、北上してGフィールドを経由しつつHフィールドにいるサラ、レコアの救援に向かおう。途中、ジュドー編とシロッコ編はGフィールドに、ルー編はHフィールドにマ・クベが登場するが、ひとまず無視し、サラとレコアを救出してから戻ってきたほうが安全だ。

ランバ·ラルを倒しサラとレコアを救出したら、Iフィールドを経由して南下。FとEフィールドを制圧しつつ、増援で出現しているプルツーを撃墜しよう。プルツー撃墜後は、増援で現れた黒い三連星を倒し、制圧されたAフィールドを奪い返してから北上。城下町周辺に侵入すると北西、北東基地が出現するので、これを制圧してから城下町周辺を制圧しよう。



北東、北西基地は味方も制圧に向かってくれる。どちらか片方は自分で制圧し、もう片方を味方に任せると楽だ。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 防衛システム起動① | ジュドー、シロッコ、ルー、プレイヤーのいずれかがDフィールドに侵入すると、防衛システムが起動する。 |
| 02 | 防衛システム停止① | 南西基地を制圧すると、防衛システムが停止する。 |
| 03 | プルツー出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プルツー1が出現する。ジュドー編ではFフィールド、シロッコ、ルー編ではJフィールドが出現する。<br>ジュドー編 Dフィールドを制圧する。<br>シロッコ編 ルー編 Hフィールドを制圧する、またはガイア、オルテガ、マッシュをすべて撃墜する。 |
| 04 | ジュドー包囲1 | ジュドー編 POINT-1 POINT-2 のいずれかに侵入するとマ・クベ3、I、Gフィールドが出現する。 |
| 05 | ジュドー包囲2 | ルー編 以下のすべての条件を満たすと、Iフィールドが出現する。<br>①Dフィールドを制圧する。<br>②2Pがジュドーではない。 |
| 06 | ハイメガキャノンの威力 | ジュドー編 イベントNo.04が発生すると、ムービー「ハイメガキャノンの威力」が発生し、イベントの発生したフィールドが自軍フィールドになる（ZZガンダム搭乗時のみ）。 |
| 07 | ジュドーとルー | ルー編 以下の条件をすべて満たすと、ムービー「ジュドーとルー」が再生される（Zガンダム搭乗時のみ）。<br>①2Pがジュドーではない。<br>②イベントNo.05が発生している。<br>③Iフィールドを制圧していない。<br>④ルーがIフィールドに侵入する。 |
| 08 | サラ、レコア包囲 | Dフィールドを制圧したことがある状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、ランバ·ラル2、Hフィールドが出現する。<br>①プルツーを撃墜する。<br>②1Pがシロッコである。<br>③プレイヤーが POINT-3 に侵入する。<br>④イベントNo.12が発生している。 |
| 09 | 救出 | ジュドー編 ルー編 以下のすべての条件を満たすとサラ、レコアの救出に成功する。<br>①サラ、レコアのいずれかが生存している。<br>②ランバ·ラルを撃墜する。<br>シロッコ編 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「救出」が発生する（ジ・O搭乗時のみ）。<br>①サラ、レコアが両方とも撃墜されていない。<br>②ランバ・ラルを撃墜する。 |
| 10 | マ・クベの奇襲1 | シロッコ編 イベントNo.08が発生したあとに以下のいずれかの条件を満たすと、マ・クベ3が出現する。<br>①Gフィールドに侵入する。<br>②Iフィールドに侵入する。<br>③Eフィールドを制圧する。 |
| 11 | マ・クベの奇襲2 | ルー編 イベントNo.08が発生したあとにHフィールドに侵入すると、マ・クベ3が出現する。 |
| 12 | 黒い三連星出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ガイア7、マッシュ8、オルテガ9が出現する。シロッコ編ではジ・Oに搭乗してランバ・ラルを撃墜した場合はAフィールド、それ以外の場合はCフィールドが出現する。<br>①イベントNo.07が発生している。<br>②イベントNo.09が発生している。<br>③Iフィールドを制圧する。 |
| 13 | ロラン出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ビッグトレー4、ロラン5、エマ6、城下町周辺が出現する。 |
| 14 | 防衛システム起動② | ジュドー、シロッコ、ルーのいずれかが城下町周辺に侵入すると、防衛システムが起動し、北西基地、北東基地が出現する。 |
| 15 | 防衛システム停止② | 北西基地、北東基地のすべてを制圧すると、防衛システムが停止する。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 02



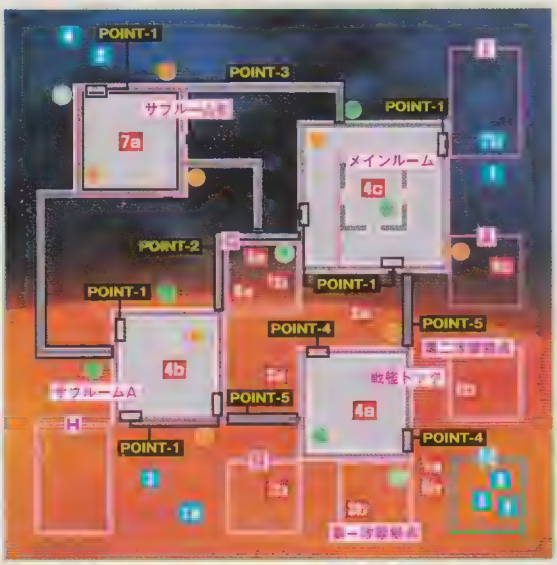
■東方不敗、ヒイロの撃墜

■アーガマの撃沈、またはルーの撃墜（ジュドー編）
■アーガマの撃沈、またはルー、エル、プルツーいずれかの撃墜（シロッコ編）
■アーガマの撃沈、またはジュドーの撃墜（ルー編）

STORY

ルーは宇宙に出る方法を知っていたシロッコに不信感を募らせるが、彼はルーの追求を難なくかわす。敵機に囲まれているアーガマを救援するため、話を聞かず出撃を急ぐジュドー、そして疑われながらもルーに命令をするシロッコに対し、彼女はあきれながらも出撃を了承する。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×8

プルツーの出現位置は、ジュドー編は 7a 、それ以外は 7b 。ヤザン、ダンケル、ラムサス、ヒイロ、東方不敗の出現位置は、シロッコ編で最初にサブルームBを制圧した場合は b 、それ以外は a 。ジェリドの出現位置は、ダンケルかラムサスの撃墜前にメインルームを制圧した場合は 4b 、サブルームAを制圧した場合は 4c 、それ以外は 4a 。

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ルー | Zガンダム |
| 4 | ロラン | ∀ガンダム |
| 5 | エル | ガンダムMk-Ⅱ |
| 6 | ビーチャ | 百式 |
| 7 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤 |
| 8 | トーレス | アーガマ |
| 1 | ヤザン(1) | ハンブラビ |
| 2 | ダンケル | ハンブラビ |
| 3 | ラムサス | ハンブラビ |
| 4 | ジェリド | ガンダムMk-Ⅱ(黒 |
| 5 | ヤザン(2) | ハンブラビ |
| 6 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 7 | 東方不敗 | マスターガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■メインルーム | ー※1 | 75 |
| ■戦艦ドック | ー※1 | 50 |
| ■サブルームA | ー※1 | 50 |
| ■サブルームB | ー | 75 |
| ■第一攻撃拠点 | マラサイ | 75 |
| ■第二攻撃拠点 | マラサイ | 75 |
| ■Aフィールド | ー | 50 |
| ■Bフィールド | ー | 50 |
| ■Cフィールド | ボリノーク・サマーン | 100 |
| ■Gフィールド | ー | 75 |
| ■Hフィールド | | 50 |
| ■Iフィールド | ー | 50 |

※1：ジェリド出現後は守備隊長がジェリドに変更




地形が入り組んでいるマップだが、戦況が進むごとに隔壁が破壊され移動しやすくなる。

## TACTICS 宇宙空間のフィールドを制圧し、アーガマの安全を確保

ジュドー編、ルー編ではまずA、Bフィールドと第一、第二攻撃拠点を制圧し、アーガマの安全を確保する。その後、ヤザン、ダンケル、ラムサスを合流前に1機ずつ撃墜し、サブルームA→H→G→Iフィールド→メインルームの順に制圧。この際、フィールドを制圧しつつ、新たに出現したヤザンを撃墜しておく。このあとヒイロ、東方不敗が出現するが、先を急ぐと2機同時に相手しなくてはならない。必ずヒイロを撃墜してから東方不敗に向かうこと。

シロッコ編は最初にサブルームBを制圧し、すぐにアーガマの救援に向かおう。あとはA、Bフィールド、第一、第二攻撃拠点を制圧すれば、ジュドー編やルー編と同様の方法で進められる。




ヤザン、ダンケル、ラムサスは、放っておくとまっすぐアーガマを狙ってくる。非常に危険なので、最優先で撃墜しよう。

### イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 攻撃拠点構築 | 以下のいずれかの条件を満たすと、第一攻撃拠点、第二攻撃拠点が出現する。<br>①Aフィールドを制圧する。 ②Bフィールドを制圧する。 ③プレイヤーがCフィールドに接近する。 ④ミッション開始後、300秒経過する。 ⑤イベントNo.03が発生している。 |
| 02 | ヤザン攻撃開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザンが戦場に降下しアーガマへ進軍を開始する。<br>①第一攻撃拠点を制圧する。<br>②第二攻撃拠点を制圧する。 |
| 03 | 軌道エレベータ破壊! | シロッコ編 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1 POINT-2 POINT-3 POINT-4 の隔壁とゲートが通行可能になる。<br>①イベントNo.02が発生していない。<br>②サブルームBを制圧する。 |
| 04 | アーガマ救援成功&反撃開始 | ジュドー編 ルー編 以下のすべての条件を満たすと、味方が進軍を開始する。<br>①イベントNo.02が発生している。<br>②ヤザンを撃墜する。<br>シロッコ編 第一攻撃拠点、第二攻撃拠点をすべて制圧すると、味方が進軍を開始する。 |
| 05 | 新たなるZの鼓動 | ルー編 イベントNo.04が発生すると、ムービー「新たなるZの鼓動」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| 06 | ダンケル&ラムサス進軍開始 | イベントNo.04が発生すると、POINT-1 POINT-5 の隔壁とゲートが通行可能になる。 |
| 07 | ジェリド&ヤザン出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド4とヤザン(2)5、Gフィールドが出現する。POINT-4 のゲートが開放される。<br>ジュドー編 ルー編 ①メインルームを制圧する。 ②サブルームAを制圧する。 ③サブルームBを制圧する。<br>シロッコ編 イベントNo.03が発生している。 |
| 08 | 敵部隊出現 | ジュドー編 ルー編 イベントNo.07が発生すると、I、Hフィールドが出現する。<br>シロッコ編 イベントNo.04が発生すると、I、Hフィールドが出現する。 |
| 09 | ヒイロ&東方不敗出現 | ジュドー編 ルー編 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 の隔壁が破壊されヒイロ7、東方不敗8が出現する。<br>①メインルームを制圧する。 ②サブルームAを制圧する。 ③サブルームBを制圧する。 ④戦艦ドックを制圧する。 |
| 10 | 東方不敗の軌道エレベータ破壊! | ジュドー編 ルー編 以下のすべての条件を満たすと、POINT-3 の隔壁が破壊され東方不敗がアーガマへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.09が発生している。②プレイヤーがサブルームBに侵入していない。<br>③サブルームBが制圧される、またはロランかシロッコが撃墜される。 |
| 11 | ハンブラビ隊再出撃 | シロッコ編 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン(2)5、ダンケル2、ラムサス3が出現(ヤザンはこの時点までに撃墜している場合のみ)する。<br>①イベントNo.03が発生している。<br>②メインルーム、サブルームA、戦艦ドックのうち2つ以上を制圧する。 |
| 12 | ヒイロ&東方不敗出現 | シロッコ編 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロ6、東方不敗7が出現し、アーガマへ進軍を開始する。<br>①イベントNo.02が発生している。<br>②メインルーム、サブルームA、戦艦ドックをすべて制圧する、またはイベントNo.11で出現したハンブラビ隊をすべて撃墜する。 |
| 13 | 外壁崩壊 | シロッコ編 戦艦ドックを制圧すると、POINT-5 の隔壁が崩壊する。 |
| 14 | シロッコvs東方不敗 | シロッコ編 プレイヤーが東方不敗に接近すると、ムービー「シロッコvs東方不敗」が発生する(ジ・O搭乗時のみ)。 |
| 15 | ジュドーvsヒイロ | ジュドー編 プレイヤーがヒイロに接近すると、ムービー「ジュドーvsヒイロ」が発生する(ZZガンダム搭乗時のみ)。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION ▶ 03



STORY

この星を統一すると、「すべてを可能にする力」を得られるという噂を話すシロッコ。それに対し、ルーは推測だけでは戦えないと反論する。だがシロッコは、この噂に踊らされている者がいる限り、戦いは避けられないと諭す。そんなシロッコの言葉通り、彼らの目前には新たな敵が迫っていた。

## 忘れられた遺跡




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×7

ドモン（1）の出現位置は、シロッコ編では 2a 、それ以外は 2b 。ミリアルド（1）の出現位置は、ジュドー編では 3a 、それ以外は 3b 。プル（1）の出現位置は、ジュドー編では 4a 、それ以外は 4b 。 5 の東方不敗の出現位置は、ドモンの位置によって変わり、ドモンのいるフィールドになる。ジェリドの出現位置は、イベントNo.07発生時にプレイヤーがマップ中央より北にいる場合は □ 、南にいる場合は □ 。

### 勝利条件

■敵部隊をすべて撃墜

### 敗北条件

■ビッグトレーの撃沈、またはルーの撃墜（ジュドー編）
■ビッグトレーの撃沈、またはルー、エル、プルツーいずれかの撃墜（シロッコ編）
■ビッグトレーの撃沈、またはジュドーの撃墜（ルー編）

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ルー | Zガンダム |
| 4 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | エル | ガンダムMk-II |
| 6 | ビーチャ | ジム |
| 7 | プルツー | キュベレイMk-II（赤 |
| 8 | ホレス | ビッグトレー |
| 9 | プル | キュベレイMk-II（黒 |
| 1 | レイン | ビッグトレー |
| 2 | ドモン（1） | ゴッドガンダム |
| 3 | ミリアルド（1） | ガンダムエピオン |
| 4 | プル（1） | キュベレイMk-II（黒 |
| 5 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 6 | ミリアルド（2） | ガンダムエピオン |
| 7 | プル（2） | キュベレイMk-II（黒 |
| 8 | ドモン（2） | ゴッドガンダム |
| 1 | ジャマイカン | ザンジバル |
| 2 | ジェリド | ガンダムMk-II（黒 |
| 3 | ヤザン | ハンブラビ |
| 4 | ダンケル | ハンブラビ |
| 5 | ラムサス | ハンブラビ |

### フィールドデータ

| フィールド | 守備隊長 | MA |
|---|---|---|
| ■遺跡中央部 | ジムII［×3］ | 100 |
| ■東部拠点 | ドム［×3］※1 | 75 |
| ■Aフィールド | — | 50 |
| ■Bフィールド | ミリアルド（1）※2 | 75 |
| ■Cフィールド | — | 50 |
| ■Dフィールド | —※3 | 50 |
| ■Eフィールド | — | 50 |
| ■Fフィールド | ジェリド | 50 |
| ■Gフィールド | — | 75 |
| ■Hフィールド | — | 75 |
| ■Iフィールド | ジェリド | 50 |

※1：シロッコ編とルー編では守備隊長がミリアルド（1）になる。
※2：ルー編では守備隊長がプル（1）になる。
※3：シロッコ編では守備隊長がドモン（1）になる

## TACTICS 可動ゲートをうまく使って敵の進軍を制限しよう

ジュドー編とルー編は発生するイベントに多少の違いがあるものの、進軍ルートは基本的に同じ。スタート地点近くのフィールドを制圧したら、Bフィールドを制圧する。第三軍の登場後は、遺跡の可動ゲートを左に移動させつつ、シロッコのいるDフィールドを経由し、I、Hフィールドを制圧しよう。

その後、隠し通路が出現するので、マップ南の可動ゲートを東から押しつつ遺跡中央部に戻り、ヤザン隊を倒す。その後、G→Fフィールドと移動しジェリドを撃墜する。ジェリド撃墜後はDフィールドへ向かい、ドモン、東方不敗をシロッコと共闘して倒す。そして、北上してミリアルド、プルを倒そう。

シロッコ編の場合は、Dフィールドを制圧し、ドモンを撃墜すると第三軍が出現する。第三軍出現後は遺跡の可動ゲートを西に動かしつつC、Bフィールドへと北上。Aフィールドを経由してFフィールドから南下し、最後にジェリドのいるI フィールドを制圧するように進軍する。

第三軍の撤退後は、DとEフィールドをつなぐ隠し通路が出現するので、Eフィールドに向かい、ドモンと東方不敗を倒して北上すること。



遺跡の可動ゲートを西に動かせば、遺跡中央部への敵の侵入をかなり食い止められるのでビッグトレーが襲われにくい。

## イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| 01 | 敵MS隊出現 | [ジュドー編] Cフィールドを制圧すると、敵増援が出現する。 |
| 02 | プル出現 | [ジュドー編] [ルー編] Bフィールドに侵入すると、プル(1)[4]が出現する。<br>[シロッコ編] Bフィールドに侵入する、またはDフィールドの耐久力をゼロにすると、プル(1)[4]が出現する。 |
| 03 | 東方不敗出現 | [ジュドー編] [ルー編] 以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗[5]が出現する。<br>①ドモンの耐久力を60%以下にする。 ②イベントNo.13が発生している。<br>[シロッコ編] ドモン(2)の耐久力を40%以下にすると、東方不敗[5]が出現する。 |
| 04 | 孤独な木星帰り | [シロッコ編] イベントNo.03が発生すると、ムービー「孤独な木星帰り」が発生する(ジ・O搭乗時のみ)。 |
| 05 | わがままはプルの罪 | [ルー編] Bフィールドの耐久力をゼロにすると、ムービー「わがままはプルの罪」が発生する(Zガンダム搭乗時のみ)。 |
| 06 | プル戦線を離脱 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プルが一時撤退する。<br>①プルを撃墜する。 ②ジュドーがプルに接近する。 ③プレイヤーがBフィールドより東に侵入する。 ④ミリアルドを撃墜する(ジュドー編のみ)。 ⑤ドモンを撃墜する(シロッコ編のみ)。 |
| 07 | ティターンズ出現 | イベントNo.06が発生すると、ザンジバル[1]、ジェリド[2]、ヤザン[3]、ダンケル[4]、ラムサス[5]、F、G、H、Iフィールドが出現する。 |
| 08 | ミリアルド一時撤退 | [ジュドー編] イベントNo.07の発生時にミリアルドが生存している場合、ミリアルドが一時離脱する。 |
| 09 | ドモン一時離脱 | [シロッコ編] イベントNo.07の発生時にドモンが生存している場合、ドモンが一時離脱する。 |
| 10 | ヤザン、ダンケル、ラムサス進軍 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン、ダンケル、ラムサスがビッグトレーへ進軍を開始し、POINT-1 の隠し通路が通行可能になる。<br>①ジェリドを撃墜する。 ②Gフィールドに近づく。 ③Iフィールドより西側に侵入する。 ④ミリアルド、ドモン、東方不敗を撃墜する。 |
| 11 | 蜘蛛の巣 | [ジュドー編] プレイヤーがヤザン、ダンケル、ラムサスのいずれかに近づくと、ムービー「蜘蛛の巣」が発生する(ZZガンダム搭乗時のみ)。 |
| 12 | ティターンズ撤退 | ジェリド、ヤザン、ダンケル、ラムサスを撃墜すると、第三軍が撤退し、POINT-2 の隠し通路が通行可能になる。 |
| 13 | 敵軍総攻撃 | [ジュドー編] [ルー編] イベントNo.12発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ミリアルド(2)[6]が出現する。 ①ミリアルドを撃墜する。 ②イベントNo.08が発生している。<br>[ジュドー編] イベントNo.12が発生したあとに以下のすべての条件を満たすと、プル[8]が出現する。満たしていない場合は、プル(2)[7]が出現する。<br>①ドモンが生存している。 ②プルツーが撃墜される。 ③2Pがプルでない。<br>[シロッコ編] イベントNo.12発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ドモン(2)[8]が出現する。<br>①ドモンを撃墜する。 ②イベントNo.09が発生している。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 04



**STORY**

一年戦争の英雄、アムロとシャア率いるニュータイプの軍勢に囲まれたジュドーたち。戦いをしぶる彼らにしびれを切らしたシロッコは単独で出撃するが、シロッコを放っておけないジュドーのひと言で仲間たちはシロッコの救援へと向かう。そんな中、シロッコの心境も徐々に変化していた。

## 空中庭園




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　◆ SPゲージ回復(小)×9

a a がつく場所はジュドー編での出現位置、b b はジュドー編とルー編共通、c c はシロッコ編、d はルー編、e はジュドー編とシロッコ編共通での出現位置を表す。ハマーンの出現位置は、ジュドー編とルー編でKフィールドから外に出た場合は 4e 、Jフィールドから出た場合およびシロッコ編の場合は 4d 。

### 勝利条件

■シャアの撃墜
➡アムロの撃墜（ジュドー／ルー編）
■シャアの撃墜（シロッコ編）

### 敗北条件

■ビッグトレーの撃沈、またはジュドー、シロッコ、ルーいずれかの撃墜（ジュドー／ルー編）
■味方隊長機いずれかの撃墜（シロッコ編

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ルー | Zガンダム |
| 4 | ロラン | ∀ガンダム |
| 5 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 6 | プル | キュベレイMk-Ⅱ |
| 7 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ |
| 8 | ビーチャ | ネモ |
| 9 | エル | ネモ |
| 10 | ホレス | ビッグトレー |
| 1 | シャア(1) | シャア専用ザク |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ヘンケン | アーガマ |
| 4 | アムロ | ガンダム |
| 5 | ハヤト | ガンキャノン |
| 6 | アポリー | リック・ディアス |
| 7 | ロベルト | リック・ディアス |
| 8 | カミーユ | Zガンダム |
| 9 | シャア(2) | シャア専用ザク |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 中央庭園 | ネモ[×3] | [illegible] |
| 海岸地帯 | シャア(1) | [illegible] |
| 南東拠点 | アムロ | [illegible] |
| Aフィールド※1 | − | [illegible] |
| Bフィールド | − | [illegible] |
| Cフィールド | − | [illegible] |
| Dフィールド | − | [illegible] |
| Eフィールド | − | [illegible] |
| Fフィールド | − | [illegible] |
| Gフィールド | − | [illegible] |
| Hフィールド | − | [illegible] |
| Iフィールド | − | [illegible] |
| Jフィールド | − | [illegible] |
| Kフィールド | − | [illegible] |

※1．シロッコ編ではフィールドの形が変化。

## TACTICS 東のルートを中心に移動し、味方の救援をせよ

ジュドー編、ルー編はまずEフィールドに向かい、エルとルーの仲裁（ルー編はジュドーとビーチャ）をする。仲裁後はフィールドを制圧せず、すぐにプル、プルツーの救援へ。救援イベント発生時はプルたちの耐久力が減り、撃墜されるまでの時間が短くなるので注意。プルたちの救援後は、ルーとエルはロラン、プルとプルツーはヒイロの救援に向かい、救援が間に合うとロランたちの耐久力が回復する。

プルたちを救援したら、B、Eフィールドを制圧後、D、Fフィールドを経由して南下し、シロッコの救援に向かう。増援出現後は、ハマーン→シャアの順で倒そう。最後のアムロ、カミーユ出現時はマップ上のフィールドを制圧してからアムロたちと戦うこと。

シロッコ編は、まずスタート地点の海岸地帯を抜けてハマーンを出現させ、近くのフィールドを制圧してからシャアを倒す。次に、東の連絡通路から北上し、ロベルトを倒してからカミーユ→アムロの順で撃墜しよう。なお、アポリーはジュドーとプルで撃墜してくれるので任せてもいい。アムロたちを撃墜するとシャアが再登場するので、隠し通路を通って急行し撃墜しよう。


エルとルーを仲裁したら、フィールドは制圧せずにプルたちの救援へ。モタモタしているとプルたちが撃墜される。

## イベントリスト

| No. | イベント概要 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 隠し通路発見 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 の隠し通路が通行可能になる。<br>ジュドー編 ルー、エルのいずれかに接近する。<br>ルー編 ジュドー、ビーチャのいずれかに接近する。 |
| 02 | 連絡通路ゲート開放 | ジュドー編 ルー編 I、Gフィールドのいずれかを制圧すると、POINT-1 POINT-3 のゲートが開放される。 |
| 03 | シロッコと合流 | ジュドー編 ルー編 以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコが中央庭園へ移動を開始する。<br>①プレイヤーがシロッコに接近する。　②ジュドー、ルーのいずれかが海岸地帯に侵入する。 |
| 04 | 迎撃 | シロッコ編 以下のいずれかの条件を満たすと、ハマーン2、J、Kフィールドが出現する。<br>①海岸地帯の耐久力を50%以下にする。　②シロッコが海岸地帯から離れる。 |
| 05 | シロッコの知らなかったもの 1 | ジュドー編 ルー編 イベントNo.03が発生すると、ムービー「シロッコの知らなかったもの」が発生する（ジュドーがZZガンダム、ルーがZガンダム搭乗時のみ）。 |
| 06 | シロッコの知らなかったもの 2 | シロッコ編 イベントNo.04が発生すると、ジュドー1、ルー2、ビックトレー10、中央庭園が出現し、ムービー「シロッコの知らなかったもの」が発生する（ジ・O搭乗時のみ）。 |
| 07 | ハマーン出現 | ジュドー編 ルー編 シロッコが POINT-2 のゲートに近づくと、ハマーン2、Jフィールドが出現する。POINT-3 のゲートに近づくと、ハマーン2、Kフィールドが出現する。 |
| 08 | 敵本隊出現 | ジュドー編 ルー編 シャアを撃墜すると、アーガマ3、アムロ4、ハヤト5、アポリー6、ロベルト7、南東拠点、Cフィールドが出現する。 |
| 09 | 激突！　ニュータイプ！ | ジュドー編 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「激突!　ニュータイプ!」が発生し、カミーユ8が出現する（ZZガンダム搭乗時のみ）。<br>①南東拠点の耐久力を10%以下にする。　②ジュドーが南東拠点にいる。 |
| 10 | ルーvsハマーン | ルー編 プレイヤーがハマーンに接近すると、ムービー「ルーvsハマーン」が発生する（Zガンダム搭乗時のみ）。 |
| 11 | カミーユ出現 | ルー編 南東拠点の耐久力を10%以下にすると、カミーユ8が出現する。 |
| 12 | ロベルトとアポリー出現 | シロッコ編 シャアを撃墜すると、POINT-1 のゲートが開放され、アポリー6、ロベルト7、F、G、H、Iフィールドが出現する。 |
| 13 | プルとプルツー出現 | シロッコ編 以下のいずれかの条件を満たすと、プル6、プルツー7が出現する。<br>①自軍フィールドが2つ以上になる。　②プレイヤーがG、Iフィールドのいずれかに侵入する。 |
| 14 | ハヤト出現 | シロッコ編 以下のいずれかの条件を満たすと、ハヤト5、Cフィールドが出現する。<br>①アポリー、ロベルトのいずれかを撃墜する。　②プレイヤーが中央庭園に接近する。 |
| 15 | ロラン出現 | シロッコ編 イベントNo.14が発生すると、ロラン4が出現する。 |
| 16 | アムロとカミーユ出現 | シロッコ編 以下のすべての条件を満たすと、アムロ4、カミーユ8、A、Eフィールドが出現する。<br>①ハヤト、アポリーのいずれかを撃墜する。　②プレイヤーが中央庭園に接近する。 |
| 17 | ビーチャとエル出現 | シロッコ編 イベントNo.16が発生すると、ビーチャ8、エル9が出現する。 |
| 18 | 敵増援部隊とヒイロ出現 | シロッコ編 以下のいずれかの条件を満たすと、ヒイロ5、Bフィールドが出現する。<br>①アムロ、カミーユのいずれかを撃墜する。　②プレイヤーが中央庭園に接近する。 |
| 19 | シャア再出現 | シロッコ編 以下のいずれかの条件を満たすと、シャア（2）9が出現し、POINT-1 の隠し通路が通行可能になる。<br>①アムロ、カミーユをすべて撃墜する。　②アムロ、カミーユのいずれかを撃墜し、ジュドー、シロッコ、ルーのいずれかが中央庭園に侵入する。 |

# MISSION▶05




STORY

武者ガンダムを追いかけて地下堂まで来たジュドーたちは、ニュータイプの勘なのか、嫌な感じを受ける。3部隊に分かれて進もうと提案するルーに対し、独自の行動をとろうとするシロッコ。しかし彼は、ジュドーの呼びかけにより、ともに行動することとなる。

## 地下堂




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×3
◎ 耐久力回復(中)×0　● SPゲージ回復(小)×8

武者ガンダムの出現位置は、東方不敗を撃墜したときにプレイヤーがマップ中央より西にいる場合は 9a 、東にいる場合は 9b 。

■武者ガンダムの撃墜

■ジュドー、シロッコ、ルーのいずれかの撃墜
■武者ガンダムの地下堂最深部到達

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ジュドー | ZZガンダム |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ルー | Zガンダム |
| 4 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 5 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 6 | ビーチャ | ネモ |
| 7 | エル | ネモ |
| 1 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ロベルト | リック・ディアス |
| 4 | アポリー | リック・ディアス |
| 5 | ヤザン | ハンブラビ |
| 6 | ダンケル | ハンブラビ |
| 7 | ラムサス | ハンブラビ |
| 8 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 9 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |

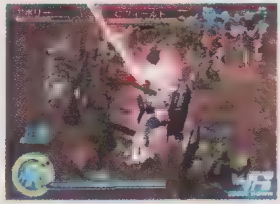
### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 地底湖周辺 | ネモ[×3] | [illegible] |
| 北東拠点 | ネモ[×3] | [illegible] |
| 地下堂最深部 | リック・ディアス[×3] | [illegible] |
| Aフィールド | — | [illegible] |
| Bフィールド | — | — |
| Cフィールド | — | [illegible] |
| Dフィールド | — | [illegible] |
| Eフィールド | — | [illegible] |
| Fフィールド | — | [illegible] |
| Gフィールド | — | [illegible] |
| Hフィールド | | [illegible] |
| Iフィールド | — | [illegible] |
| Jフィールド | — | [illegible] |
| Kフィールド | — | [illegible] |
| Lフィールド | | [illegible] |
| Mフィールド | — | [illegible] |

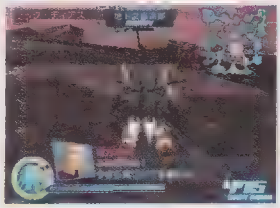
## TACTICS 時計回りにフィールドを制圧し、地下堂最深部を目指せ

ジュドー編、ルー編、シロッコ編ともに効率よく進軍できるルートは同じ。ジュドー、ルーはまずBフィールドを、シロッコはロベルトを倒しつつ Iフィールドを制圧する。その後C、Dフィールドを経由して、F、Gフィールドにいるシャアとハマーンの撃墜を目指す。ビーチャ、エルも進軍するが、撃墜されやすく、あまり当てにはできない。シャア、ハマーンを撃墜したらHフィールドから北上し、増援のヤザン隊を倒して地下堂最深部を制圧しよう。

地下堂最深部の制圧後は、東方不敗が出現するので、南下して戦う。その次に武者ガンダムがジュドー編とルー編では北東拠点、シロッコ編では地底湖周辺に出現する。武者ガンダムは次々とフィールドを制圧するので、こちらから出現位置まで急行して戦おう。



エル、ビーチャは進軍するものの、ネモに乗っているため撃墜されやすい。Cフィールドから南下し、彼女たちを援護しよう。



イベントの東方不敗八卦の陣後は地形が変化し、移動しにくくなる。東方不敗の出現前に、多くのフィールドを制圧しよう。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| | エル、ビーチャ進軍 | ミッション開始直後にエル、ビーチャがシャアへ進軍を開始する。 |
| | プル、プルツー進軍 | イベントNo.01が発生すると、プル、プルツーがハマーンへ進軍を開始する（プル、プルツーのいずれかが2Pの場合は発生しない）。 |
| | シャア進軍 | 以下のいずれかの条件を満たすと、シャアがプレイヤーへ進軍を開始する。<br>①プレイヤーがシャアに接近する。<br>②ハマーンを撃墜する。 |
| | ハマーン進軍 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ハマーンがプレイヤーへ進軍を開始する。<br>①プレイヤーがハマーンに接近する。<br>②シャアを撃墜する。 |
| | 隔壁、開放 | シャア、ハマーンのいずれかを撃墜すると、POINT-1 のゲートが開放され、地下堂最深部が出現する。 |
| | ハンブラビ隊出現 | ジュドー、シロッコ、ルーのいずれかが地下堂最深部に侵入すると、ヤザン5、ダンケル6、ラムサス7、Mフィールドが出現する。 |
| | 東方不敗八卦の陣① | 地下堂最深部を制圧すると東方不敗8、Lフィールドが出現し、フィールドの支配勢力がランダムで変化する。自軍フィールドが6つ以下の場合は POINT-3 POINT-4 が、自軍フィールドが7つ以上でシャアに接近している前にハマーンを撃墜している場合は POINT-2 POINT-4 が、自軍フィールドが7つ以上でハマーンに接近する前にシャアを撃墜している場合は POINT-2 POINT-3 が溶岩により通行不能になる。 |
| | 東方不敗八卦の陣② | 以下のすべての条件を満たすと、フィールドの支配勢力がランダムで変化する。<br>①イベントNo.07発生後、2分経過する。<br>②自軍フィールドが3つ以上ある。<br>③ジュドー、シロッコ、ルー以外の味方パイロットが1人以上生存している。<br>④プレイヤーが東方不敗の近くにいない。 |
| | 東方不敗八卦の陣③ | 以下のすべての条件を満たすと、フィールドの支配勢力がランダムで変化し、東方不敗が地下堂最深部に進軍を開始する。<br>①イベントNo.08発生後、5分経過する。<br>②自軍フィールドが3つ以上ある。<br>③ジュドー、シロッコ、ルー以外の味方パイロットが1人以上生存している。<br>④プレイヤーが東方不敗の近くにいない。 |
| 10 | 武者ガンダム出現 | 東方不敗を撃墜すると武者ガンダム9が出現し、地下堂最深部へ進軍を開始する。 |
| 11 | ジュドーvsシャア | ジュドー編 プレイヤーがシャアに接近すると、ムービー「ジュドーvsシャア」が発生する（ZZガンダム搭乗時のみ）。 |
| 12 | シロッコvs武者ガンダム | シロッコ編 プレイヤーが武者ガンダムに接近すると、ムービー「シロッコvs武者ガンダム」が発生する（ジ・O搭乗時のみ）。 |
| 13 | ルーvs武者ガンダム | ルー編 プレイヤーが武者ガンダムに接近すると、ムービー「ルーvs武者ガンダム」が発生する（Zガンダム搭乗時のみ）。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION▶01



GF13-017NJⅡ ゴッドガンダム

OZ-13MS ガンダムエピオン

AMX-004-2 キュベレイMk-Ⅱ(黒)

STORY

時空を超えて出現した謎の赤い小惑星が地球に迫ろうとしている。ミリアルドとプルは、「すべてを可能にする力」があるという小惑星の調査に来たドモンを味方に加え、突如出現した敵の掃討にかかる。果たして小惑星に現れた敵の正体とはいったい何者なのだろうか……？

## 忘れられた遺跡




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

エマの出現位置は、Eフィールドが敵フィールドの場合は 4b 、それ以外は 4a 。ハマーンとカミーユの出現位置は、アーガマが健在の場合は 6b 7b 、それ以外は 6a 7a 。

■ハマーン、カミーユの撃墜

■ビッグトレーの撃沈、またはミリアルド、ドモン、プルいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 4 | レイン | ビッグトレー |
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤) |
| 3 | ヘンケン | アーガマ |
| 4 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 5 | グレミー | バウ |
| 6 | ハマーン | キュベレイ |
| 7 | カミーユ | Zガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南西拠点 | グフ[×3] | 100 |
| ■中央拠点 | ガザC[×3]※1 | 75 |
| ■北東拠点 | ガザC[×3]※2 | 100 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | − | 75 |
| ■Gフィールド | ガザC | 75 |
| ■Jフィールド | ガザC | 75 |
| ■Kフィールド | − | 75 |

※1：ハマーン出現時にアーガマが撃沈している場合は、守備隊長がハマーンに変更。
※2：ハマーン出現時にアーガマが健在の場合は、守備隊長がハマーンに変更。



アーガマのいるフィールドは耐久力が高く、制圧は困難。SP攻撃などを使い、すばやく制圧したい。

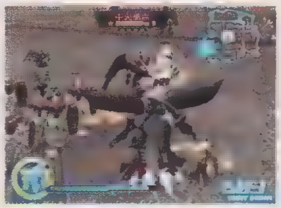
## TACTICS 僚機を撃墜されないように、援護しながら進める

このミッションはどのパイロットを選んでもクリア方法に変化はない。選択キャラクター以外の2人は僚機として活躍してくれるが、撃墜されるとゲームオーバーとなる。僚機が送るメッセージには注意して、危機に陥ったらすぐに救援に向かうこと。

敵フィールドを3つ制圧すると、ロラン、プルツーが出現する。同時に相手にするのは厳しいので、別々に行動するまで時間を稼いでから戦いを挑むといい。敵フィールドを9つ制圧するか、ロラン、プルツー、グレミー、エマ、アーガマのうち4機を撃墜すると、カミーユとハマーンが出現する。どれも強敵なので1機ずつ倒そう。ハマーンは守備隊長として現れるので、カミーユを撃墜してからフィールド耐久力を減らし、ハマーンを出現させよう。



序盤の中央拠点では守備隊長のガザCが3機出現する。周りの敵でSPゲージをため、SP攻撃でまとめてダメージを与えよう。



大ダメージとなるハマーンのSP攻撃には要注意。僚機のいずれか1機がいる状況下で戦ったほうが、安全に進められる。

## イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | 出ろぉぉぉっ！　ガンダァァァアム！ | ドモン編 プル編 出撃時、出撃ムービーのかわりにムービー「出ろぉぉぉっ！　ガンダァァァアム！」が発生する（ドモンがゴッドガンダムに搭乗時のみ）。 |
| [illegible] | エピオンの力 | ミリアルド編 敵フィールドのいずれかを制圧すると、ムービー「エピオンの力」が発生する（ガンダムエピオン搭乗時のみ）。 |
| [illegible] | ロラン、プルツー出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ロラン1、プルツー2が出現する。<br>①敵フィールドを3つ以上制圧する。<br>②中央拠点を制圧する。 |
| [illegible] | 重力下のプルとプルツー | プル編 プレイヤーがプルツーに接近すると、ムービー「重力下のプルとプルツー」が発生する（キュベレイMk-Ⅱ（黒）搭乗時のみ）。 |
| [illegible] | アーガマ、エマ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマ3、エマ4が出現する。<br>①敵フィールドを5つ以上制圧する。<br>②中央拠点を制圧し、ロラン、プルツーのどちらかを撃墜する。<br>③ロランとプルツーの両方を撃墜する。 |
| [illegible] | グレミー出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 の隠し通路が通行可能になり、グレミー5が出現する。<br>①敵フィールドを7つ以上制圧する。<br>②ロラン、プルツー、アーガマ、エマのうち3機を撃墜する。 |
| [illegible] | ハマーン、カミーユ出現 | 以下のいずれかをの条件を満たすと、ハマーン6、カミーユ7が出現する。<br>①敵フィールドを9つ以上制圧する。<br>②ロラン、プルツー、アーガマ、エマ、グレミーのうち4機を撃墜する。 |
| [illegible] | ドモンvsカミーユ | ドモン編 プレイヤーがカミーユに接近すると、ムービー「ドモンvsカミーユ」が発生する（ゴッドガンダム搭乗時のみ）。 |

## EVENT キュベレイMk-Ⅱによるファンネル合戦

北東拠点に出現したプルツーにプルが接近すると、プルvsプルツーのムービーが発生する。はぐれてしまったジュドーを探すという目的は同じながら、属した組織が違うために戦いを余儀なくされる2人。だが彼女たちには悲壮感はなく、むしろ戦いを楽しむ余裕すらある。より効率よくジュドーを探すため、互いを仲間に引き入れるための戦いが始まる。



勝利した者が負けた者の仲間になるとの約束で、赤と黒のキュベレイMk-Ⅱ同士のファンネル対決が繰り広げられる。

ORIGINAL MODE◆オリジナルモード

# MISSION 02




■ビッグトレーの防衛
➡シャアの撃墜

■ビッグトレーの撃沈、またはドモン、ミリアルド、プルいずれかの撃墜

武装都市という地形を利用した、シャアの計略。ドモン、ミリアルド、プルの3人はこの計略に陥り、敵の大軍に囲まれてしまう。彼らは、アムロ、カミーユ、シャア、ハマーンといった名だたるニュータイプの精鋭たちの包囲網を、無事に打ち破ることができるのだろうか。

## 中央都市




● 耐久力回復（小）×6　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×8

敵の出現位置はそれぞれ、ドモン編の場合は a 、ミリアルド編の場合は b 、プル編の場合は c 。ただし、ドモン編のハマーンの出現位置は、Xフィールド④の守備隊長として出現させた場合は 7a 、Xフィールド1～4をすべて通過した場合は 7d 、それ以外は 7e 。

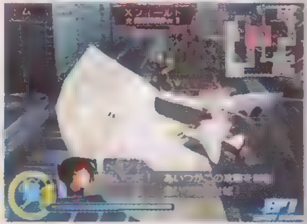
### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | プル | キュベレイMk-II(黒) |
| 4 | レイン | ビッグトレー |
| 1 | ハヤト | ガンキャノン |
| 2 | アポリー | リック・ディアス |
| 3 | ロベルト | リック・ディアス |
| 4 | シャア | シャア専用ザク |
| 5 | アムロ | ガンダム |
| 6 | カミーユ | Zガンダム |
| 7 | ハマーン | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■中央広場 | パラス・アテネ | 75 |
| ■中央西広場 | ジオング | 75 |
| ■中央東広場 | ジオング | 75 |
| ■南東区画①※1 | カミーユ | 50 |
| ■南東区画②※2 | シャア | 150 |
| ■南東区画③※3 | − | 75 |
| ■コンテナ区画※2 | カミーユ | 75 |
| ■港湾区画※2 | アムロ | 75 |
| ■北東区画※3 | ジオング | 75 |
| ■Aフィールド | ハヤト | 50 |
| ■Bフィールド | ロベルト | 50 |
| ■Cフィールド | アポリー | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド※3 | シャア | 100 |
| ■Fフィールド | ジオング | 75 |
| ■Gフィールド | − | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Xフィールド①※1 | − | 25 |
| ■Xフィールド②※1 | − | 25 |
| ■Xフィールド③※1 | − | 25 |
| ■Xフィールド④※1 | ハマーン | 25 |

※1：ドモン編の場合に出現するフィールド。
※2：ミリアルド編の場合に出現するフィールド。
※3：プル編の場合に出現するフィールド。




名だたるパイロットが出現。いずれも強敵なので戦う前にはSP攻撃を温存しておこう。

## TACTICS 選択パイロットにより展開がまったく異なるミッション

このミッションでは選択パイロットによって進軍ルートが変化する。まずドモン編はCフィールドのアポリーを撃墜したのち、北東区画の敵フィールドの制圧にかかろう。次は北東区画に敵フィールドが出現するので、四隅にあるXフィールドに立ち入るとハマーンが登場する。このハマーンを撃墜すると防衛システムが停止し、ビッグトレーが安全になる。あとは南東区画のほうへ進み、アムロ→カミーユ→シャアと撃墜すればいい。

ミリアルド編ではロベルトを撃墜したら、中央広場に出現する敵フィールドを制圧する。このとき同時にハマーンが出現するので、必ず撃墜しておこう。このあとは、Aフィールド→コンテナ区画→湾岸区画と移動し、カミーユとアムロを撃墜。ここからは南東区画方面へ進み、シャアを撃墜しよう。

プル編ではまずハヤトを撃墜してから、中央東広場と中央西広場を制圧する。このあとシャアがEフィールドに出現するので撃墜に向かおう。なお、時間をかけると中央広場のビッグトレーや僚機がダメージを負いやすい。味方の救援メッセージが出たら、すぐに援護しよう。



強敵には攻撃をガードしてからSP攻撃で反撃しよう。このときSPゲージは1ずつこまめに使ったほうが効率がいい。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 出ろぉぉぉっ！　キュベェェレェエイッ！ | プル編 出撃時、出撃ムービーのかわりにムービー「出ろぉぉぉっ！　キュベェェレェエイッ！」が発生する（キュベレイMk-II（黒）搭乗時のみ）。 |
| 02 | 北連絡道路ゲート開放 | ドモン編 ロベルト、アポリー、ハヤトのいずれかを撃墜すると、POINT-1 のゲートが開放される。 |
| 03 | 防衛システム起動 | ロベルト、アポリー、ハヤトのいずれかを撃墜すると、中央広場の防衛システムが作動し、中央東広場、中央西広場が出現する。 |
| 04 | ハマーン出現 | ドモン編 イベントNo.02を発生させると、ハマーン7が出現する。<br>ミリアルド編 イベントNo.03発生後にプレイヤーが中央広場に入ると、ハマーン7が出現する。ムービー「ミリアルドvsハマーン」が発生する（ガンダムエピオン搭乗時のみ）。 |
| 05 | 防衛システム停止 | 以下のいずれかの条件を満たすと、中央広場の防衛システムが停止し、中央東広場、中央西広場が消滅する。中央広場が出現する。<br>ドモン編 ①中央東広場、中央西広場の両方を制圧する。　②ハマーンを撃墜する。<br>ミリアルド編 プル編 ①中央東広場、中央西広場の両方を制圧する。 |
| 06 | シャアの策略① | ドモン編 イベントNo.05が発生すると、POINT-2 POINT-5 のゲートが閉鎖され、POINT-3 のゲートが開放される。シャア4、アムロ5、カミーユ6が出現する。 |
| 07 | シャアの策略② | ミリアルド編 プレイヤーが南東区画②に接近すると、POINT-4 のゲートが閉鎖され、シャア4が出現する。 |
| 08 | シャアの策略 | プル編 イベントNo.05が発生すると、POINT-2 POINT-3 のゲートが開放され、シャア4、アムロ5、カミーユ6、ハマーン7が出現する。 |
| 09 | ドモンvsアムロ | ドモン編 プレイヤーがアムロに接近すると、ムービー「ドモンvsアムロ」が発生する（ゴッドガンダム搭乗時のみ）。 |
| 10 | アムロとカミーユ出現 | ミリアルド編 イベントNo.05が発生すると、アムロ5、カミーユ6が出現する。 |
| 11 | 海底連絡道路ゲート開く | ミリアルド編 アムロを撃墜すると、POINT-4 のゲートが開放される。 |
| 12 | 北で包囲 | プル編 イベントNo.13が未発生で、イベントNo.08発生後に北東区画に接近すると、POINT-2 のゲートが閉鎖される。 |
| 13 | 南で包囲 | プル編 イベントNo.12が未発生で、イベントNo.08発生後に南東区画③に接近すると、POINT-3 のゲートが閉鎖される。 |

## EVENT ドモンvsアムロの究極の一戦

ドモン、ミリアルド、プルのそれぞれにイベントムービーがある。ドモンはゴッドガンダムに登場した状態でアムロに接触すると発生する。ミリアルドはハマーン出現後に中央広場に入ると流れる。プル編はキュベレイMk-IIに乗っていれば、ミッション開始前に自動的に発生。ドモンの真似をしてキュベレイMk-IIを呼び出すしぐさは必見だ。



拳や蹴りで攻撃するドモンの戦い方にアムロは驚くが、同じガンダムを操るパイロットとして、ライバル意識が働く。

ORIGINAL MODE

# MISSION 03



**勝利条件**

- アムロの撃墜（ドモン編）
- シロッコの撃墜（ミリアルド編）
- アムロの撃墜
  ➡ジュドーの撃墜（プル編）

**敗北条件**

- ビッグトレーの撃沈、またはドモン、ミリアルド、プルいずれかの撃墜（プル編の場合はプルツーの登場から撤退時まで「プルツーの撃墜」が追加）

STORY

ドモンたちは迷路のような通路が張りめぐらされた空中庭園で、敵に追い詰められてしまう。この状況を乗り切れば戦況を打開できそうだが、プルは小惑星ではぐれてしまったジュドーの存在を、敵勢力の中に察知する。敵となったジュドーに対し、プルのとった行動は……？

## 空中庭園




耐久力回復（小）×5　耐久力回復（全回復）×2
耐久力回復（中）×1　SPゲージ回復（小）×9

シャアの出現位置は、プル編は 1b 、それ以外は 1a 。シロッコの出現位置は、ドモン編は 2a 、ミリアルド編は 2b 、プル編は 2c 。ジュドー（1）とルー（1）の出現位置は、プル編は 8b 9b 、それ以外は 8a 9a 。アムロの出現位置は、ミリアルド編は 10b 、それ以外は 10a 。ジュドー（2）とルー（2）の出現位置は、ドモン編とミリアルド編ではプレイヤーのいるフィールド。プル編では、シロッコを先に倒した場合は 11a 12a 、シャアを先に倒した場合は 11b 12b 。

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | プル（1） | キュベレイMk-II（黒 |
| 4 | レイン | ビッグトレー |
| 5 | プル（2） | キュベレイMk-II（黒） |
| 6 | プルツー（1） | キュベレイMk-II（赤 |
| 7 | プルツー（2） | キュベレイMk-II（赤 |
| 1 | シャア | シャア専用ザク |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | レコア | パラス・アテネ |
| 4 | ハヤト | ガンキャノン |
| 5 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 6 | アポリー | リック・ディアス |
| 7 | ロベルト | リック・ディアス |
| 8 | ジュドー（1） | ZZガンダム |
| 9 | ルー（1） | Zガンダム |
| 10 | アムロ | ガンダム |
| 11 | ジュドー（2） | ZZガンダム |
| 12 | ルー（2） | Zガンダム |
| 13 | プル | キュベレイMk-II（黒） |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 中央庭園 | グフ［×3］ | 100 |
| 第一攻撃拠点 | ジュドー（1） | 100 |
| 海岸地帯 | アムロ※1 | 100 |
| Aフィールド | − | 50 |
| Bフィールド | − | 50 |
| Cフィールド | リック・ディアス | 50 |
| Dフィールド | − | 50 |
| Eフィールド | リック・ディアス | 50 |
| Fフィールド | − | 50 |
| Gフィールド | リック・ディアス | 50 |
| Hフィールド | − | 50 |
| Iフィールド | − | 50 |
| Jフィールド | − | 50 |
| Kフィールド | − | 50 |
| Lフィールド | − | 50 |

※1：ミリアルド編の場合は、守備隊長がシロッコに変更。

## TACTICS ジュドーの出現を調整し、プルの寝返りを阻止する

ドモン編とミリアルド編では、プルが寝返る可能性がある。これを防ぐには、まずルーが出現したタイミングで第一攻撃拠点の制圧を目指す。ジュドーはこのフィールドの守備隊長として出撃するので、プルとの接触を封じられる。なお、ドモン編はアムロ、ミリアルド編ではシロッコを撃墜するとクリア。どちらも2回目のジュドーとルーを撃墜すると、海岸地帯の守備隊長として出現する。最終目標こそ違えど、途中の行程はあまり変わらない。

一方、プル編ではプル自身が撤退することはないうえ、プルツーが仲間として登場する。まずスタートしたらL→D→G→Iフィールドと制圧し、海岸地帯方面へと進もう。Jフィールドではジュドー、ルー、海岸地帯では守備隊長のアムロと戦うことになる。このアムロを撃墜すると、ジュドーとルーが中央庭園のビッグトレーを攻撃しようと、マップ西側の通路を進軍する。すばやく追いかけ撃墜しよう。




ビッグトレーを狙って動くルーを、第一攻撃拠点へ誘導。守備隊長のジュドーが出現する前に撃墜すれば成功だ。

### イベントリスト

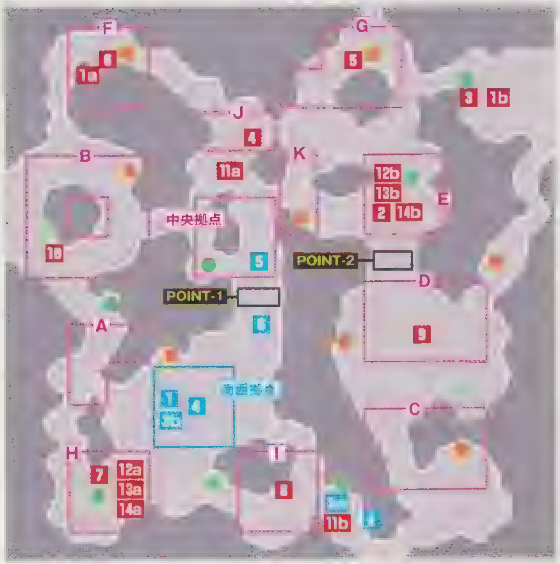
| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| 01 | ジュドーの奇襲 | ドモン編 ミリアルド編 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1のゲートが開放され、ジュドー8、ルー9が出現する。ルーがビッグトレーに向けて移動を開始する。<br>①ロベルト、アポリー、ハヤトのうち2機以上撃墜する。 ②ロベルト、アポリー、ハヤトのうち1機以上撃墜し、プレイヤーが敵フィールドを2つ以上制圧する。 ③ロベルト、アポリー、ハヤトのうち1機以上撃墜し、自軍フィールドが5つ以上になる。 |
| 02 | サラ&レコア進軍開始1 | ドモン編 ミリアルド編 イベントNo.01が発生すると、POINT-2のゲートが開放され、サラとレコアが移動を開始する。 |
| 03 | ジュドー進軍開始 | ドモン編 ミリアルド編 以下のすべての条件を満たすと、ジュドーがプルに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.01発生後、150秒以上経過する。 ②ジュドーが生存している。 ③ジュドーが戦闘状態でない。 |
| 04 | ジュドーの説得 | ドモン編 ミリアルド編 以下のすべての条件を満たすと、プルが撤退し、ジュドーがビッグトレーに向けて移動を開始する。<br>①2Pがプルではない。 ②イベントNo.03が発生している。 ③ジュドーが生存している。 ④ジュドーとプルが接近する。 |
| 05 | プル撤退 | ドモン編 ミリアルド編 以下のすべての条件を満たすと、プルが一時撤退する。<br>①2Pがプルではない。 ②イベントNo.03が発生している。 ③イベントNo.04が発生していない。 ④ジュドーを撃墜する。 |
| 06 | シャア&シロッコ進軍開始1 | ドモン編 以下のすべての条件を満たすと、POINT-3のゲートが開き、シャアとシロッコが移動を開始する。<br>①ジュドーを撃墜する。 ②サラ、レコアのいずれかを撃墜する。 |
| 07 | アムロ出現1 | ドモン編 以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ10が出現する。<br>①シロッコを撃墜する。 ②シャアを撃墜する。 ③Kフィールドを制圧する。 |
| 08 | シャア&アムロ進軍開始 | ミリアルド編 ジュドーを撃墜すると、POINT-3のゲートが開き、シャアとアムロが移動を開始する。 |
| 09 | シロッコ出現 | ミリアルド編 以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコ2が出現する。<br>①アムロを撃墜する。 ②シャアを撃墜する。 ③Kフィールドを制圧する。 |
| 10 | ジュドー&ルーの奇襲 | ドモン編 ミリアルド編 アムロが出現している状態で、プレイヤーが海岸地帯に侵入すると、ジュドー11、ルー12が出現する(ルーが生存している場合は、ジュドーのみ出現する)。 |
| 11 | プル、敵として再登場 | ドモン編 ミリアルド編 以下のすべての条件を満たすと、プル13が敵として出現する。<br>①イベントNo.04が発生している。 ②イベントNo.10が発生している。 |
| 12 | プル、味方として再登場 | ドモン編 ミリアルド編 以下のすべての条件を満たすと、プル(2)5が味方として出現する。<br>①イベントNo.05が発生している。 ②イベントNo.10が発生している。 |
| 13 | サラ&レコア進軍開始2 | プル編 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-2のゲートが開き、サラとレコアが移動を開始する。<br>①ロベルト、アポリー、ハヤトのうち2機以上撃墜する。 ②ロベルト、アポリー、ハヤトのうち1機以上撃墜し、プレイヤーが敵フィールドを2つ以上制圧する。 ③ロベルト、アポリー、ハヤトのうち1機以上撃墜し、自軍フィールドが5つ以上になる。 |
| 14 | シャア&シロッコ進軍開始② | プル編 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-3のゲートが開き、シャアとシロッコが移動を開始する。プルツー6が出現する(2Pがプルツーでない場合のみ)。<br>①ロベルト、アポリー、ハヤトをすべて撃墜する。 ②サラを撃墜する。 ③レコアを撃墜する。 ④敵フィールドが3つ以下になる。 |
| 15 | ジュドー&ルー出現 | プル編 以下のいずれかの条件を満たすと、ジュドー(1)8、ルー(1)9が出現する。<br>①イベントNo.14発生後、180秒経過する。 ②サラを撃墜する。 ③レコアを撃墜する。 |
| 16 | アムロ出現2 | プル編 以下のすべての条件を満たすと、アムロ10が出現し、プルツーが一時離脱する。<br>①イベントNo.15が発生している。 ②ジュドーを撃墜する。 ③ルーを撃墜する。 |
| 17 | ジュドー&ルーの逆襲 | プル編 アムロを撃墜すると、ジュドー(2)11、ルー(2)12が出現し、ビッグトレーへ向けて移動を開始する。 |
| 18 | ドモンvsジュドー | ドモン編 プレイヤーがジュドーに接近すると、ムービー「ドモンvsジュドー」が発生する(ゴッドガンダム搭乗時のみ)。 |
| 19 | ミリアルドvsシロッコ | ミリアルド編 プレイヤーがシロッコに接近すると、ムービー「ミリアルドvsシロッコ」が発生する(ガンダムエピオン搭乗時のみ)。 |
| 20 | プルを許さないのはジュドーの罪 | プル編 プレイヤーがジュドーかルーに接近すると、ムービー「プルを許さないのはジュドーの罪」が発生する(キュベレイMk-II(黒)搭乗時のみ)。 |

# MISSION 04



自分たちの戦いが地球の危機の原因と知ったドモンたち。彼らは突如出現した武者ガンダムを撃墜し、またそれを利用しようと企む者たちを一掃するため、戦闘を開始する。ドモンとミリアルドは戦いの意味に悩むが、プルはそんな彼らにはげましの言葉をかける。

## 氷山地帯




- 耐久力回復(小)×6
- 耐久力回復(全回復)×2
- 耐久力回復(中)×1
- SPゲージ回復(小)×8

プルの出現位置は、ドモン編は 3a 、それ以外は 3b 。ジェリド(1)の出現位置は、Aフィールド側から進んだ場合は 1a 、Cフィールド側から進んだ場合は 1b 。ジェリド(2)の出現位置は、最後に撃墜した敵エース機がレコアの場合は 11a 、ハマーンの場合は 11b 。ヤザン(2)、ダンケル(2)、ラムサス(2)の出現位置は、最後に撃墜した敵エース機がシャアの場合は 12a 13a 14a 、サラの場合は 12b 13b 14b 。

### 勝利条件

■武者ガンダムの撃墜

### 敗北条件

■味方部隊長機のいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | プル | キュベレイMk-II(黒) |
| 4 | レイン | ビッグトレー |
| 5 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 6 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 1 | ジェリド(1) | ガンダムMk-II(黒) |
| 2 | ヤザン(1) | ハンブラビ |
| 3 | ダンケル(1) | ハンブラビ |
| 4 | ラムサス(1) | ハンブラビ |
| 5 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 6 | ハマーン | キュベレイ |
| 7 | サラ | ポリノーク・サマーン |
| 8 | レコア | パラス・アテネ |
| 9 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 10 | シロッコ | ジ・O |
| 11 | ジェリド(2) | ガンダムMk-II(黒 |
| 12 | ヤザン(2) | ハンブラビ |
| 13 | ダンケル(2) | ハンブラビ |
| 14 | ラムサス(2) | ハンブラビ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南西拠点 | グフ[×3] | [illegible] |
| ■中央拠点 | マラサイ[×3] | 75 |
| ■Aフィールド | – | 5 |
| ■Bフィールド | マラサイ | 50 |
| ■Cフィールド | – | 5 |
| ■Dフィールド | マラサイ※1 | 50 |
| ■Eフィールド | – | 5 |
| ■Fフィールド | – | 100 |
| ■Gフィールド | – | 50 |
| ■Hフィールド | – | 50 |
| ■Iフィールド | – | 50 |
| ■Jフィールド | – | 50 |
| ■Kフィールド | – | 50 |

※1:武者ガンダム出現後は守備隊長が武者ガンダムになり、フィールド耐久力のMAXは200になる。



ミリアルド編のみ、ほかの2人とは違う場所からスタート。南西拠点に移動してから戦いを開始しよう。

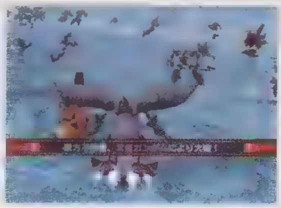
## TACTICS 武者ガンダム戦の前にビッグトレーの安全を確保しよう

まずはAフィールドを制圧してジェリドを出現させる。撃墜すると今度はヤザン、ダンケル、ラムサスが出現。この3機は別々の位置に現れるので、敵フィールドを制圧しつつ、ラムサス→ダンケル→ヤザンの順番で撃墜していこう。

ヤザン撃墜後に中央拠点を制圧すると、マップの四方にハマーン、サラ、シャア、レコアが出現する。この4機を撃墜すると武者ガンダムがDフィールドの守備隊長として出現するのだが、同時に出現した敵エース機がビッグトレーを急襲するイベントも発生する。ハマーン、サラ、シャア、レコアのうち、後者2機を最後に撃墜すると、ビッグトレーに向かう部隊がシロッコとヤザン隊となり、強敵の数が多くなるので、必ず最後はハマーンかサラを撃墜すること。

また、武者ガンダムが出現してもすぐにはそちらに向かわず、先にビッグトレーの安全を確保しよう。

なおビッグトレー防衛の際、敵のSP攻撃がビッグトレーに当たらない位置での戦闘を心がけよう。運が悪いと敵のSP攻撃の流れ弾がビッグトレーに当たり、撃沈される恐れがあるからだ。とくにシロッコと戦うときには注意すること。



武者ガンダムはかなりの強敵。武者ガンダムに僚機が撃墜されやすいので、できる限りプレイヤーが攻撃を引きつけよう。

### イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| 01 | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド[1]が出現する。<br>①プレイヤーがフィールドを1つ以上制圧する。<br>②自軍フィールドが2つ以上になる。 |
| 02 | ハンブラビ隊出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン(1)[2]、ダンケル(1)[3]、ラムサス(1)[4]が出現する。<br>①ジェリドを撃墜する。<br>②出現している敵フィールドをすべて制圧する。 |
| 03 | 中央に武者ガンダムの影 | 以下のいずれかの条件を満たすと、中央拠点が出現する。<br>①ヤザンを撃墜する。<br>②出現している敵フィールドをすべて制圧する。 |
| 04 | 敵の包囲網 | 中央拠点を制圧すると、シャア[5]、ハマーン[6]、サラ[7]、レコア[8]が出現する。 |
| 05 | この馬鹿弟子があっ！ だから お前はアホなのだあっ！ | ドモン編 ミリアルド編 イベントNo.04が発生すると、東方不敗[S]、ヒイロ[S]が出現する。ムービー「この馬鹿弟子があっ! だからお前はアホなのだあっ!」が発生する(ドモンがゴッドガンダム、ミリアルドがガンダムエピオンに搭乗時のみ)。 |
| 06 | プル、大奮戦 | プル編 イベントNo.04が発生すると、東方不敗[S]、ヒイロ[S]が出現する。ムービー「プル、大奮戦」が発生する(キュベレイMk-II(黒)搭乗時のみ)。 |
| 07 | ビッグトレー移動開始 | イベントNo.04が発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ビッグトレーがPOINT-1に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.04発生後、90秒経過する。<br>②ハマーン、シャア、サラ、レコアのいずれかを撃墜する。 |
| 08 | シロッコの挟撃① | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1の氷山が破壊される。<br>①イベントNo.07が発生している。<br>②ビッグトレーがPOINT-1に到達する。 |
| 09 | 武者ガンダム出現 | 以下のすべての条件を満たすと、武者ガンダム[9]が出現する。<br>①ハマーンを撃墜する。<br>②シャアを撃墜する。<br>③サラを撃墜する。<br>④レコアを撃墜する。 |
| 10 | シロッコの挟撃1 | 以下の条件をすべて満たすと、シロッコ[10]、ヤザン(2)[12]、ダンケル(2)[13]、ラムサス(2)[14]が出現する。<br>①イベントNo.09が発生している。<br>②イベントNo.09発生時、シャアかレコアを最後に撃墜する。 |
| 11 | シロッコの挟撃② | 以下の条件をすべて満たすと、シロッコ[10]、ジェリド(2)[11]が出現する。<br>①イベントNo.09が発生している。<br>②イベントNo.09発生時、ハマーンかサラを最後に撃墜する。 |
| 12 | 東方不敗の氷山破壊 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2の氷山が破壊される。<br>①イベントNo.09発生後、30秒経過する。<br>②東方不敗がEフィールドに接近する。 |
| 13 | 爆熱ゴッドフィンガー | ドモン編 武者ガンダムを撃墜すると、ムービー「爆熱ゴッドフィンガー」が発生する(ゴッドガンダム搭乗時のみ)。 |

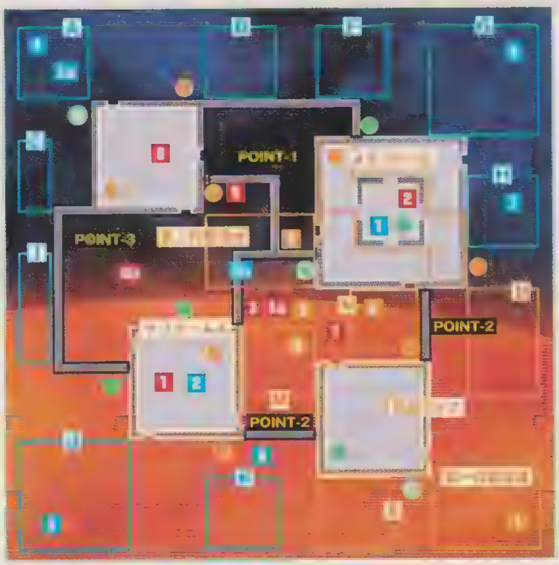
# MISSION 05




STORY

ドモンは師匠である東方不敗、ミリアルドは永遠のライバルであるヒイロとの決着を着けようと、最終決戦の場となる小隕石地帯へと進む。残されたプルは彼らの思い、そして帰ってくる場所を守るため、一騎討ちを邪魔する勢力を食い止めに出撃する。

## 小隕石地帯




- 耐久力回復(小)×5
- 耐久力回復(全回復)×2
- 耐久力回復(中)×1
- SPゲージ回復(小)×8

プルの出現位置は、プル編では 3b、それ以外は 3a。プル編で再登場するドモンとミリアルドは、それぞれ東方不敗(2)とヒイロ(2)の近くに出現。ヒイロ(2)の出現位置は、ミリアルド編は 4a、プル編は 4b。

- 東方不敗の撃墜
  - →敵隊長機すべての撃墜
  - →東方不敗の撃墜(ドモン編)
- ヒイロの撃墜
  - →敵隊長機すべての撃墜
  - →シロッコの撃墜
  - →ヒイロの撃墜(ミリアルド編)
- 敵隊長機すべての撃墜
  - →ヒイロ、東方不敗の撃墜(プル編)

- アーガマの撃沈、味方隊長機いずれかの撃墜、または敵による全フィールドの制圧

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | トモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 4 | ブライト | アーガマ |
| 5 | カミーユ | Zガンダム |
| 6 | アムロ | ガンダム |
| 7 | ジュドー | ZZガンダム |
| 8 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 1 | ヒイロ(1) | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | 東方不敗(1) | マスターガンダム |
| 2 | 東方不敗(2) ※1 | マスターガンダム(×3 |
| 3 | 東方不敗(3) ※1 | マスターガンダム |
| 3 | 東方不敗(4) ※1 | マスターガンダム(×2 |
| 3 | 東方不敗(5) ※1 | マスターガンダム |
| 4 | ヒイロ(2) ※4 | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | ヒイロ(3) ※2 | ウィングガンダムゼロ |
| 6 | ヒイロ(4) ※2 | ウィングガンダムゼロ |
| 7 | 東方不敗(2) ※3 | マスターガンダム |
| | ハマーン | キュベレイ |
| | ヤザン | ハンブラビ |
| | ダンケル | ハンブラビ |
| | ラムサス | ハンブラビ |
| | シロッコ | ジ・O |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 第一作戦宙域 | ハマーン | 50 |
| メインルーム | ― | 50 |
| 戦艦ドック | ― | 50 |
| サブルームA | ― | 50 |
| 第二作戦宙域 | シロッコ | 50 |
| Aフィールド | ― | 100 |
| Bフィールド | ― | 40 |
| Cフィールド | ― | 30 |
| Dフィールド | ― | 40 |
| Eフィールド | ― | 30 |
| Fフィールド | ― | 40 |
| Gフィールド | ― | 50 |
| Hフィールド | ― | 40 |
| Iフィールド | ― | 40 |
| Jフィールド | ― | 50 |
| Kフィールド | ― | 50 |
| Mフィールド※3 | ― | 40 |
| Nフィールド※3 | ― | 40 |

※1:ドモン編にのみ出現する。
※2:ミリアルド編にのみ出現する。
※3:プル編にのみ出現する。
※4:ミリアルド編とプル編にのみ出現する。

## TACTICS ライバルを相手にした、最後の一気討ちを制するのだ

ドモンの場合は東方不敗、ミリアルドはヒイロとの一騎討ちからスタート。一方プルは、N、Mフィールドの制圧から始まる。ここを突破するとカミーユ、アムロが僚機として加わるので、敵フィールドを制圧しつつ第一作戦宙域へと向かい、守備隊長のハマーンを協力して撃墜しよう。

その後はマップ中央に進み、ヤザン隊、続いて第二作戦宙域の守備隊長シロッコを撃墜していく。最後はドモンは東方不敗と、ミリアルドはヒイロと一騎討ちとなり、プルは両者の一騎討ちを手伝うことになる。アイテムはここまで温存しておこう。



シロッコが出現すると味方のプルツーが追いかける。シロッコを協力してすばやく撃墜し、最後の一騎討ちへと臨みたい。

### イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| | 第三軍出現 | 以下の条件を満たすと、ハマーン1が出現する。<br>【ドモン編】東方不敗の耐久力を50%以下にする。<br>【ミリアルド編】ヒイロの耐久力を50%以下にする。<br>【プル編】ミッションを開始する。 |
| | 東方不敗一時撤退 | 【ドモン編のみ】以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗が撤退する。<br>①東方不敗を撃墜する。　②メインルームから外に出る。 |
| | ヒイロ一時撤退 | 【ミリアルド編】以下のいずれかの条件を満たすと、ヒイロが撤退する。<br>①ヒイロを撃墜する。　②サブルームAから外に出る。 |
| | 東方不敗とドモン一時撤退 | 【ミリアルド編】イベントNo.03が発生すると、東方不敗とドモンが撤退する。 |
| 5 | ヒイロとミリアルド一時撤退 | 【ドモン編】イベントNo.02が発生すると、ヒイロとミリアルドが撤退する。 |
| | ライバルたち一時撤退 | 【プル編】ミッション開始時、東方不敗、ドモン、ヒイロ、ミリアルドが撤退する。 |
| | 敵軍施設に侵入 | 以下の条件を満たすと、メインルーム、サブルームAが第三軍フィールドになる。<br>【ドモン編】イベントNo.05が発生している。<br>【ミリアルド編】イベントNo.04が発生している。<br>【プル編】イベントNo.06が発生している。 |
| | 味方援軍1 | イベントNo.07が発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマ4、カミーユ5、アムロ6が出現する。<br>①第三軍フィールドが7つ以下になる。　②プレイヤーがPOINT-1に接近する。 |
| | 味方援軍2 | ハマーンを撃墜すると、ジュドー7、プルツー8が出現する（ジュドー、プルツーのどちらかが2Pの場合、そのキャラクターは出現しない）。 |
| | ハンブラビ隊出現 | イベントNo.09が発生すると、ヤザン[illegible]、ダンケル[illegible]、ラムサス[illegible]が出現し、ジュドーがヤザンに向けて移動を開始する。 |
| | プルの居場所 | 【プル編】ハマーンを撃墜すると、ムービー「プルの居場所」が発生する（キュベレイMk-II（黒）搭乗時のみ）。 |
| | シロッコ出現 | イベントNo.10と、No.13またはNo.14が発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコ[illegible]が出現し、プルツーがシロッコに向けて移動を開始する。<br>①ヤザンを撃墜する。　②ラムサス、ダンケルの両方を撃墜する。　③イベントNo.10発生から10分経過する。 |
| | 壁落ち（ドモン&東方不敗） | 【ミリアルド編】【プル編】ドモンと東方不敗がいない状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 POINT-2の隔壁が破壊される。<br>①ヤザンを撃墜する。　②ラムサス、ダンケルの両方を撃墜する。 |
| | 壁落ち（ヒイロ&ミリアルド） | 【ドモン編】ヒイロとミリアルドがいない状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1の隔壁が破壊される。<br>①ヤザンを撃墜する。　②ラムサス、ダンケルの両方を撃墜する。 |
| | 壁落ち2回目（ヒイロ&ミリアルド） | 【プル編】ヒイロとミリアルドがいない状態で、以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-3の隔壁が破壊される。<br>①ヤザン、ラムサス、ダンケルの全機を撃墜する。　②シロッコを撃墜する。 |
| | 決闘（ドモン） | 【ドモン編】シロッコを撃墜すると、東方不敗(2)3が出現する。 |
| | ドモンvs東方不敗 | 【ドモン編】イベントNo.16発生後に、プレイヤーが東方不敗に接近するとムービー「ドモンvs東方不敗」が発生する（ゴッドガンダム搭乗時のみ）。 |
| | 決闘（ミリアルド） | 【ミリアルド編】シロッコを撃墜すると、ヒイロ(2)4が出現する。 |
| | ミリアルドVSヒイロ | 【ミリアルド編】イベントNo.18発生後に、プレイヤーがヒイロに接近すると、ムービー「ミリアルドvsヒイロ」が発生する（ガンダムエピオン搭乗時のみ）。 |
| 20 | 東方不敗・ヒイロとドモン・ミリアルドが戦場に復帰 | 【プル編】シロッコを撃墜すると、ドモン、ミリアルド、東方不敗(2)7、ヒイロ(2)4が出現する。 |
| 21 | 激闘の余波 | イベントNo.20発生後に、ヒイロ、または東方不敗を撃破すると、自軍フィールドが1つずつ消滅していく。 |

# MISSION▶01




STORY

謎の小惑星に降り立ったヒイロたちの前に、それまで敵対関係にあったジェリドが姿を現す。そして彼はヒイロや東方不敗の強さを学ぶため、立場を捨てて同行させてほしいと頼み込む。妙な縁で味方同士となった一行は、小惑星の地球降下を止めるため、行動を開始する。

## 地下堂




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×3
● 耐久力回復(中)×0　● SPゲージ回復(小)×8

ヒイロの出現位置は、ヒイロ編は1a、それ以外は1b。ミリアルドの出現位置は、先に制圧したのが中央拠点の場合は5a、南部拠点の場合は5b、東方不敗編とジェリド編では5c。ドモンの出現位置は、先に制圧したのが中央拠点の場合は6a、南部拠点の場合は6b、ヒイロ編とジェリド編の場合は6c。カミーユの出現位置は、ヒイロ編は7a、東方不敗編は7b、ジェリド編は7c。

■武者ガンダムの撃墜
(ヒイロ／東方不敗編)
■武者ガンダムの撃墜
➡カミーユの撃墜(ジェリド編)

■ヒイロ、東方不敗、ジェリドいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-II 黒 |
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 2 | プル | キュベレイMk-II 黒 |
| 3 | ハマーン | キュベレイ |
| 4 | グレミー | バウ |
| 5 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 6 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 7 | カミーユ | Zガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 地底湖周辺 | ザク・タンク[×3] | - |
| 中央拠点 | ガザC[×3]※1 | 75 |
| 南部拠点 | ガザ [×3]※2 | 75 |
| 東部拠点 | ガンキャノン | 50 |
| 地下堂最深部 | 武者ガンダム | 150 |
| Aフィールド | — | 50 |
| Bフィールド※3 | — | 75 |
| Cフィールド | — | 50 |
| Dフィールド | | — |
| Eフィールド | ガンキャノン | 75 |
| Fフィールド | ガンキャノン | 50 |
| Gフィールド | — | 50 |
| Hフィールド | ガンキャノン | 75 |

※1：ミリアルド撃墜後にヒイロ編とジェリド編では守備隊長がドモンに、東方不敗編ではカミーユに変更。
※2：ヒイロ編でミリアルド撃墜後は守備隊長がカミーユに変更。東方不敗編とジェリド編では守備隊長がミリアルドになる。
※3：ヒイロ編でウィングガンダムゼロ搭乗時は、最初から自軍フィールド。



ヒイロ／東方不敗編とジェリド編では、戦う相手は同じながら、展開がかなり異なる。

## TACTICS マップ上を円を描くように移動しながら戦おう

いずれかの僚機が撃墜されるとゲームオーバーになってしまう。そのため、僚機が敵エース機と戦闘中は、加勢してすばやく撃墜することを心がけよう。ヒイロ編、東方不敗編では、マップを南下しつつB→D→Eフィールドの順に制圧していく。その後は反時計回りに進みつつ、プル→ハマーン→グレミーの順で敵エース機を撃墜していくといい。ジェリドは、ヒイロや東方不敗とは離れた場所からのスタートとなるので、手近なAフィールドから制圧を始めよう。その後F、Gフィールドを制圧したら、マップを時計回りに進みつつグレミー→ハマーン→プルの順に撃墜していくと効率がいい。その後は南部拠点を制圧して地下堂最深部へのゲートを開き、武者ガンダムとの戦いに挑もう。




グレミーとハマーンは出現位置が同じなので、同時に戦う場合がある。SP攻撃を駆使し、どちらかをすばやく撃墜したい。




ジェリド編では、武者ガンダム撃墜後も戦いは続く。最後に出現するカミーユは強敵なので、心の準備をしておきたい。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | ローリング・ツインバスターライフル | [illegible] ミッション開始時にムービー「ローリング・ツインバスターライフル」が発生し、Bフィールドが自軍フィールドとなる(ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | 敵援軍、第一弾 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プル2、ハマーン3、グレミー4、F、G、Hフィールド、東部拠点が出現する。<br>ヒイロ編 ①自軍のフィールドが6つ以上になる。 ②プレイヤーがフィールドを2つ以上制圧する。<br>東方不敗編 ①自軍のフィールドが5つ以上になる。 ②プレイヤーがフィールドを2つ以上制圧する。<br>ジェリド編 敵フィールドを1つ制圧する。 |
| [illegible] | 溶岩流入 | 以下の条件を満たすと、POINT-1 が溶岩で通行不可となる。<br>ヒイロ編 イベントNo.02発生後、東方不敗が中央拠点に接近する。<br>東方不敗編 イベントNo.02発生後、ヒイロが南部拠点に接近する。<br>ジェリド編 いずれかの敵フィールドを制圧する。 |
| [illegible] | ミリアルドアタック | ヒイロ編 ハマーン、グレミー、プルのいずれかを撃墜すると、ミリアルド5が出現する。 |
| [illegible] | ドモンアタック | 東方不敗編 ハマーン、グレミー、プルのいずれかを撃墜すると、ドモン6が出現する。 |
| [illegible] | 敵援軍、第二弾(ヒイロ編) | ヒイロ編 ミリアルドを撃墜すると、ドモン6、カミーユ7、地下堂最深部が出現し、中央拠点、南部拠点が敵フィールドになる。 |
| [illegible] | 敵援軍、第二弾(東方不敗編) | 東方不敗編 ドモンを撃墜すると、ミリアルド5、カミーユ7、地下堂最深部が出現し、中央拠点、南部拠点が敵フィールドになる。 |
| [illegible] | 敵援軍、出現 | ジェリド編 以下のいずれかの条件を満たすと、ミリアルド5、ドモン6、地下堂最深部が出現し、中央拠点、南部拠点が敵フィールドになる。<br>①プレイヤーがフィールドを5つ以上制圧する。<br>②自軍フィールドが10以上になる。<br>③ハマーン、グレミー、プルのうち2機以上撃墜する。 |
| [illegible] | 最深部に突入! | イベントNo.06～No.08のいずれかが発生後、中央拠点、南部拠点のいずれかを制圧すると、POINT-2 のゲートが開放される。 |
| [illegible] | カミーユ出現 | ジェリド編 武者ガンダムを撃墜すると、カミーユ7が出現する。 |
| [illegible] | 酔舞　再現江湖デッドリーウェイブ! | 東方不敗編 武者ガンダムを撃墜すると、ムービー「酔舞　再現江湖デッドリーウェイブ!」が発生する(マスターガンダム搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | あいつは俺にとって壁なんだ! | ジェリド編 カミーユを撃墜すると、ムービー「あいつは俺にとって壁なんだ!」が発生する(ガンダムMk-II(黒)搭乗時のみ)。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード ヒイロ／東方不敗／ジェリド編

# MISSION▶02




STORY

武者ガンダムを倒しても、小惑星は地球への降下ルートを進み続けていた。東方不敗によれば、この星を統一した者には「すべてを可能にする力」が与えられるという。それにより、この小惑星を制御できるのではないかと考えたヒイロたちはティターンズと組み、戦いを続ける。

## 氷山地帯




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

シロッコとサラの出現位置は、Bフィールドを制圧した場合は 3a 4a、それ以外は 3b 4b。ジュドーとルーの出現位置は、アーガマが撤退した場合は 6c 7c、イベントNo.11が発生した場合は 6a 7a、それ以外は 6b 7b。

### 勝利条件

■シロッコ、ジュドー、ルーの撃墜

### 敗北条件

■ザンジバルの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒) |
| 4 | ヤザン | ハンブラビ |
| 5 | ダンケル | ハンブラビ |
| 6 | ラムサス | ハンブラビ |
| 7 | ジャマイカン | ザンジバル |
| 1 | ビーチャ | アーガマ |
| 2 | レコア | パラス・アテネ |
| 3 | シロッコ | ジ・O |
| 4 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 5 | エル | ガンダムMk-II |
| 6 | ジュドー | ZZガンダム |
| 7 | ルー | Zガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北東拠点※1 | ザク・タンク[×3] | 100 |
| ■北東拠点※2 | ドム[×3] | 50 |
| ■南西基地 | ドム[×3] | 50 |
| ■Aフィールド | － | 50 |
| ■Bフィールド | － | [illegible] |
| ■Cフィールド | マラサイ | 50 |
| ■Dフィールド | － | [illegible] |
| ■Eフィールド | レコア | 50 |
| ■Fフィールド | シロッコ | 50 |
| ■Gフィールド | － | 50 |
| ■Hフィールド | ネモ | [illegible] |
| ■Iフィールド(北) | ジュドー | 50 |
| ■Iフィールド(南) | ジュドー | 50 |
| ■Jフィールド(南) | エル | 50 |
| ■Jフィールド(北) | シロッコ | 50 |

※1：自軍フィールドの場合。
※2：敵フィールドの場合。



アーガマは移動していくため、それを追って戦うことになる。進行ルートを覚えて先回りするといい。

## TACTICS 東方不敗編も、まずはBフィールドの制圧から始めよう

まずはB→Fフィールドの順に制圧し、アーガマがPOINT-1に到着するのを待とう。アーガマがPOINT-1の氷山を破壊したら、動きを止めている間にHフィールドを制圧し、アーガマを撤退させる。するとマップ北部にジュドーとルーが出現し、この2機を撃墜すればミッションクリアとなる。アーガマを見逃して、POINT-2の氷山を破壊させるとジュドーが守備隊長になるため、ルーと別々に相手できる。自信がない場合は、こちらの方法をとるのも手だ。

なお東方不敗編で、手近なAフィールドから制圧すると、展開が複雑になりやすい。スタートしたらすぐにマップ西へ向かい、Bフィールドの制圧から開始すれば、ヒイロ編やジェリド編と同様の手順で、スムーズにミッションを進められる。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | シロッコ出現① | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコ3、サラ4、F、Gフィールドが出現する。<br>①Bフィールドを制圧する。<br>②イベントNo.09が発生していない。 |
| 02 | 氷山破壊【西】① | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1の氷山が破壊され、エル5、Jフィールド(南)が出現する。アーガマがJフィールド(南)を経由し、POINT-2に向けて移動を開始する。<br>①アーガマがPOINT-1に接近する。<br>②シロッコを撃墜する。 |
| 03 | レコア出現 | アーガマがPOINT-2に到達すると、レコア2、Eフィールドが出現する。 |
| 04 | 氷山破壊【東】① | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2の氷山が破壊される。<br>①アーガマを撃墜していない。<br>②Eフィールドが出現してから60秒経過する。 |
| 05 | ヤザン戦線離脱 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン、ダンケル、ラムサスが撤退する。<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②ヤザンが生存している。<br>③ラムサス、ダンケルの1機以上が生存している。 |
| 06 | ジュドー・ルー出現① | イベントNo.04が発生すると、ジュドー6、ルー7、Iフィールド(北)が出現する。 |
| 07 | 破壊前にアーガマ撃沈 | 以下のすべての条件を満たすと、アーガマが離脱する。<br>①イベントNo.04が発生していない。<br>②イベントNo.09が発生していない。<br>③アーガマのいるフィールドを制圧する。 |
| 08 | ジュドー・ルー出現② | イベントNo.07が発生すると、ジュドー6、ルー7が出現する。 |
| 09 | 雪崩 | 以下のすべての条件を満たすと、Eフィールドが出現し、POINT-3が雪崩で通行不可になる。<br>①イベントNo.01が発生していない。<br>②プレイヤーがPOINT-3にいない。<br>③プレイヤーがDフィールドに接近する。 |
| 10 | 氷山破壊【西】② | 以下の条件をすべて満たすと、POINT-1の氷山が破壊される。<br>①イベントNo.01が発生していない、またはシロッコが生存している。<br>②アーガマがPOINT-1に接近する。 |
| 11 | 氷山破壊【東】② | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2の氷山が破壊される。<br>①イベントNo.09が発生している。<br>②Eフィールドを制圧する、または東方不敗が撃墜される。 |
| 12 | ジュドー・ルー出現③ | イベントNo.11が発生すると、ジュドー6、ルー7、Iフィールド(南)が出現する。 |
| 13 | シロッコ出現② | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコ3、Jフィールド(北)が出現する。<br>①イベントNo.01が発生していない。<br>②イベントNo.11が発生している、または東方不敗が撃墜される。<br>③ジュドー、ルーのいずれかを撃墜する。 |
| 14 | ジェリドvsシロッコ | ジェリド編 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ジェリドvsシロッコ」が発生する(ガンダムMk-II(黒)搭乗時のみ。2Pがヒイロの場合はウィングガンダムゼロに搭乗時のみ)。<br>①プレイヤーがシロッコに接近する。<br>②ヒイロが生存している。 |
| 15 | ヒイロvsシロッコ | ヒイロ編 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「ヒイロvsシロッコ」が発生する(ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ。2Pがジェリドの場合はガンダムMk-II(黒)に搭乗時のみ)。<br>①プレイヤーがシロッコに接近する。<br>②ジェリドが生存している。 |
| 16 | ジェリドvsルー | ジェリド編 プレイヤーがルーに接近すると、ムービー「ジェリドvsルー」が発生する(ガンダムMk-II(黒)搭乗時のみ)。 |

# MISSION 03




STORY

東方不敗は、ヒイロとジェリドに「戦いに勝つには、人の和が不可欠である」と説く。だが、小惑星の地球への降下阻止を最優先に考えるヒイロは、東方不敗の言葉に耳を傾けることはなかった。ここに至っても、ヒイロ、東方不敗、ジェリドの思惑はすれ違う。

## 忘れられた遺跡




耐久力回復(小)×5　耐久力回復(全回復)×2
耐久力回復(中)×1　SPゲージ回復(小)×7

ヒイロの出現位置は、ヒイロ編は 1a、それ以外は 1b。東方不敗の出現位置は、東方不敗編は 2a、それ以外は 2b。

■アムロ、シャアの撃墜

■北西拠点、遺跡中央部、南東拠点、南部拠点すべての敵による制圧

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-II 黒 |
| 4 | ヤザン | ハンブラビ |
| 5 | ダンケル | ハンブラビ |
| 6 | ラムサス | ハンブラビ |
| 7 | ジャマイカン | ザンジバル |
| 1 | ホレス | ビッグトレー |
| 2 | ロラン | ∀ガンダム |
| 3 | エマ(1) | ガンダムMk-II |
| 4 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 5 | アポリー | リック・ディアス |
| 6 | ロベルト | リック・ディアス |
| 7 | ハヤト(1) | アウドムラ |
| 8 | ハヤト(2) | アウドムラ |
| 9 | ハヤト(3) | アウドムラ |
| 10 | ハヤト(4) | アウドムラ |
| 11 | ハヤト(5) | アウドムラ |
| 12 | エマ(2) | ガンダムMk-II |
| 13 | アムロ | ガンダム |
| 14 | シャア | シャア専用ゲルググ |

## フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北西拠点 | ガザD[×3] | [illegible] |
| ■遺跡中央部 | ハイザック[×3] | [illegible] |
| ■南東拠点 | ハイザック[×3] | 70 |
| ■南部拠点 | ガザD[×3] | 70 |
| ■Aフィールド | | [illegible] |
| ■Bフィールド | − | [illegible] |
| ■Cフィールド | ズゴック | [illegible] |
| ■Dフィールド | | [illegible] |
| ■Eフィールド | − | [illegible] |
| ■Fフィールド | − | [illegible] |
| ■Gフィールド | − | 70 |
| ■Hフィールド | − | [illegible] |




アウドムラが敵の戦力を増強させていく。フィールド制圧のスピードが問われるミッションだ。



## TACTICS アウドムラの進行ルート上のフィールドを、すばやく制圧

このミッション最大の特徴は、5回にわたって出現し、敵の増援部隊を降下させるアウドムラの存在だ。2回目以降のアウドムラ出現は、進行ルート上をすべて自軍フィールドにしておけば止められるので、先回りして制圧していこう。

まずは条件を満たし、ロランを出撃させよう。ロラン、ビッグトレーを連続して撃墜したら、すばやく北西拠点へと向かう。ここでアポリーかロベルトを撃墜すれば、いよいよアウドムラの出現となる。あらかじめこの時点で、2回目のアウドムラの進行ルートとなる北西拠点、Aフィールドを制圧しておき、アウドムラが一時撤退したら、Fフィールドを制圧。これでアウドムラは出現しなくなり、アムロとシャアが出現。この2機を撃墜すればクリアとなる。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible]方本体出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヤザン[4]、ダンケル[5]、ラムサス[6]、ザンジバル[7]が出現する。<br>①Aフィールドに侵入する。 ②Cフィールドに侵入する。 ③POINT-1の可動ゲートを動かす。 |
| [illegible] | ロラン出現 | イベントNo.01が発生すると、ロラン[2]が出現する。 |
| [illegible] | ビッグトレー移動開始 | 以下のすべての条件を満たすと、ビッグトレーが移動を開始し、POINT-2のゲートが開放される。<br>①イベントNo.02が発生している。 ②ビッグトレーが生存している。 ③ヒイロとロランが接近する。 |
| [illegible] | プルツー・エマ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、エマ(1)[3]、プルツー[4]、Dフィールドが出現する。<br>①ロランを撃墜する。 ②ビッグトレーを撃墜する。 ③東方不敗が遺跡中央部に侵入する。 ④ジェリドが遺跡中央部に侵入する。 ⑤自軍フィールドが6つ以上になる。 |
| [illegible] | エマ一時撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、エマが一時離脱する。<br>①エマを撃墜する。 ②ロラン、ビッグトレー、プルツーをすべて撃墜する。 ③イベントNo.07が発生している。 ④アポリーを撃墜する。 ⑤ロベルトを撃墜する。 |
| [illegible] | アポリー・ロベルト出現 | 以下のいずれかの条件を満たすとアポリー[5]、ロベルト[6]が出現し、POINT-2のゲートが開放される。<br>①ロラン、エマ、プルツー、ビッグトレーのいずれか2機以上(ヒイロ編のみ、3機以上)を撃墜する。 ②イベントNo.04発生後、味方が3機以上撃墜される。 ③イベントNo.04発生後、自軍フィールドが8つ以上になる。 |
| [illegible] | アポリー・ロベルト何か企んでる | 以下のすべての条件を満たすと、アポリーとロベルトのセリフが発生する。<br>①アポリーが生存している。 ②ロベルトが生存している。 ③アポリー、ロベルトが一定距離移動する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃1 | 以下のすべての条件を満たすと、アウドムラ[7]、Eフィールドが出現する。アウドムラは北西拠点へ向けて移動を開始し、敵フィールドに進入するたびに敵増援を出現させる。<br>①イベントNo.05が発生している。 ②イベントNo.06が発生している。 ③アポリー、ロベルトのいずれかを撃墜する、または自軍フィールドが9つ以上になる、またはイベントNo.07が発生している。 |
| [illegible] | アウドムラ1回目撤退 | アウドムラが北西拠点に侵入すると、アウドムラが一時離脱し、Fフィールドが出現する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃2 | 以下のすべての条件を満たすと、アウドムラ[8]が出現する。アウドムラはAフィールドへ向けて移動を開始し、敵フィールドに進入するたびに敵増援を出現させる。<br>①イベントNo.09発生後、60秒経過する。 ②イベントNo.18が発生していない。 |
| [illegible] | アウドムラ2回目撤退 | アウドムラがAフィールドに侵入すると、アウドムラが一時離脱し、Gフィールドが出現する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃3 | 以下のすべての条件を満たすと、アウドムラ[9]が出現する。アウドムラは南東拠点へ向けて移動を開始し、敵フィールドに進入するたびに敵増援を出現させる。<br>①イベントNo.11発生後、60秒経過する。 ②イベントNo.18が発生していない。 |
| [illegible] | アウドムラ3回目撤退 | アウドムラが南東拠点に侵入すると、アウドムラが一時離脱し、Hフィールドが出現する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃4 | 以下のすべての条件を満たすと、アウドムラ[10]が出現する。アウドムラはCフィールドへ向けて移動を開始し、敵フィールドに進入するたびに敵増援を出現させる。<br>①イベントNo.13発生後、60秒経過する。 ②イベントNo.18が発生していない。 |
| 15 | アウドムラ4回目撤退 | アウドムラがCフィールドに侵入すると、アウドムラが一時離脱する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃5 | 以下のすべての条件を満たしてから40秒経過すると、アウドムラ[11]が出現する。アウドムラは遺跡中央部へ向けて移動を開始し、遺跡中央部に到達すると敵増援を出現させる。<br>①イベントNo.14が発生している。 ②イベントNo.17が発生していない。 ③アムロ、シャアのいずれかを撃墜する。 |
| [illegible] | アウドムラ5回目撤退 | アウドムラが遺跡中央部に侵入すると、アウドムラが離脱する。 |
| [illegible] | アウドムラ襲撃失敗 | 以下のいずれかの条件を満たすと、以後アウドムラが出現しなくなる。<br>①イベントNo.09発生後、60秒以内に北西拠点、A、Fフィールドをすべて制圧する。 ②イベントNo.11発生後、60秒以内に南東拠点、A、Gフィールドをすべて制圧する。 ③イベントNo.13発生後、60秒以内に南部拠点、C、Hフィールドをすべて制圧する。 |
| 18 | エマ、再び出現 | イベントNo.09が発生すると、エマ(2)[12]が出現する。 |
| [illegible] | アムロ・シャア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ[13]、シャア[14]が出現し、POINT-3のゲート、POINT-4の隠し通路が通行可能になる。<br>①イベントNo.12が発生している。 ②イベントNo.18が発生している。 |
| [illegible] | ヒイロvsプルツー | ヒイロ編 プレイヤーがプルツーに接近すると、ムービー「ヒイロvsプルツー」が発生する(ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | 黒いガンダム | ジェリド編 プレイヤーがエマに接近すると、ムービー「黒いガンダム」が発生する(ガンダムMk-II(黒)搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | 超級覇王電影弾 | 東方不敗編 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「超級覇王電影弾」が発生し、北西拠点、C、Eフィールドが自軍フィールドになる(マスターガンダム搭乗時のみ)。<br>①イベントNo.09が発生している。 ②ヒイロ、ジェリドがどちらも生存している。 ③北西拠点、C、Eフィールドのうち2つ以上が敵フィールドになる。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 04




STORY

謎の惑星の地球への落下を食い止めるため、衛星軌道上までやってきたヒイロたち。いっこうに状況の改善が望めないことにいらだつヒイロと、エゥーゴに対して闘志を燃やすジェリド。そして1人、不敵に構える東方不敗。彼の目的は、果たして……？

## 小隕石地帯




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

アムロとシャアの出現位置は、アーガマを撤退させた場合は 9a 10a 、それ以外は 9b 10b 。

■ロランの撃墜

■メインルームの陥落
■ヒイロ、東方不敗いずれかの撃墜

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼこ |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒 |
| 4 | ダンケル | ハンブラビ |
| 5 | ラムサス | ハンブラビ |
| 6 | ヤザン | ハンブラビ |
| 1 | アポリー | リック・ディアス |
| 2 | ロベルト | リック・ディアス |
| 3 | ハヤト | ガンキャノン |
| 4 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 5 | ルー | Zガンダム |
| 6 | ヘンケン | アーガマ |
| 7 | ジュドー | ZZガンダム |
| 8 | エマ | ガンダムMk-II |
| 9 | アムロ | ガンダム |
| 10 | シャア | 百式 |
| 11 | ロラン | ∀ガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■メインルーム | ハイサック[×3] | [illegible] |
| ■戦艦ドック | ハヤト | [illegible] |
| ■サブルームA | － | [illegible] |
| ■第一作戦宙域 | ネモ[×3] | [illegible] |
| ■サブルームB跡 | ロラン | [illegible] |
| ■Aフィールド | － | [illegible] |
| ■Bフィールド | － | [illegible] |
| ■Cフィールド | － | [illegible] |
| ■Dフィールド | － | [illegible] |
| ■Eフィールド | － | [illegible] |
| ■Fフィールド(西) | シャア | [illegible] |
| ■Fフィールド(東) | シャア | 70 |
| ■Gフィールド(西) | アムロ | 70 |
| ■Gフィールド(東) | アムロ | [illegible] |



メインルームを守りつつ、味方の撃墜にも気を配らなくてはならない。すばやい進軍が要求される。

## TACTICS メインルームの安全を確保しつつ、すばやく進軍を

各編とも共通してメインルームが敵に制圧されるとゲームオーバーとなるので、メインルームのフィールド耐久力にはつねに目を配っておこう。また、ヒイロ編では東方不敗、ジェリド編ではヒイロと東方不敗が撃墜されると同じくゲームオーバーなので、こちらにも注意したい。

効率的な進め方は、サブルームAを制圧し、次にアーガマのいる第一作戦宙域を制圧、その後シャア→ロランの順で撃墜する手順だ。まずはメインルームを南側から出て、Bフィールドを制圧してからアポリーとロベルトを撃墜しよう。どちらか片方でもいいが、2機とも撃墜しておけばメインルームの安全が確保できる。続いてメインルームに向かってくるプルツーを撃墜し、サブルームAを制圧。その後はプルツー出現時に破壊された POINT-1 の隔壁を通過してマップ西側へ抜け、マップ北側を回って第一作戦宙域へ。このとき、第一作戦宙域の制圧時にジュドーも一緒に倒しておくとシャアとの戦いを邪魔されずにすむ。あとはFフィールド（東）の守備隊長シャア、サブルームB跡の守備隊長ロランを倒せばクリアとなる。



シャアかアムロを撃墜すればロランが出現。シャアの搭乗機は百式なので、防御が低く倒しやすい。アムロよりもこちらを狙おう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 1 | 隔壁崩壊＆プルツー進軍開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 の隔壁が破壊される。プルツー4が出現し、Aフィールドに向けて移動を開始する。<br>①アポリーを撃墜する。 ②ロベルトを撃墜する。③自軍フィールドが3つ以上になる。 |
| 2 | ダンケル・ラムサス出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ダンケル4、ラムサス5が出現する。<br>①イベントNo.05が発生している。 ②メインルームの耐久力が120以上ある。 |
| 3 | ルー出現 | サブルームAを制圧すると、ルー5が出現し、Eフィールドに向けて移動を開始する。 |
| 4 | 隔壁崩壊＆ジュドー出現 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 隔壁が破壊され、ジュドー7が出現する。ジュドーは、ルーが移動し終わっていた場合はメインルームに向けて移動を開始し、ルーが撃墜されていた場合はその場に留まる。<br>①イベントNo.01が発生している。 ②イベントNo.03が発生している。 ③ルーを撃墜する、またはルーがEフィールドへ到達する。 |
| 5 | アーガマ出現 | 以下のすべての条件を満たすと、アーガマ6、第一作戦宙域、C、D、Eフィールドが出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②プレイヤーが隔壁の外にいる、またはイベントNo.04が発生する。 |
| 6 | エマ出撃 | 以下のすべての条件を満たすと、エマ8が出現し、アーガマに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.04が発生している。 ②アーガマが生存している。 |
| 7 | ヤザン出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザン6が出現する。<br>①イベントNo.02が発生している。 ②メインルームの耐久値が130以上ある。 ③ジュドー、アーガマのどちらかを撃墜する。 |
| 8 | ヤザン撤退 | 以下のすべての条件を満たすと、ヤザンが離脱する。<br>①イベントNo.07が発生している。 ②ダンケルが撃墜される。 ③ラムサスが撃墜される。 |
| 9 | アムロ・シャア出現① | アーガマを撃墜すると、アムロ9、シャア10、Fフィールド(西)、Gフィールド(東)が出現する。 |
| 10 | アムロ・シャア出現② | イベントNo.05発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ9、シャア10、Fフィールド(東)、Gフィールド(西)が出現する。<br>①自軍フィールドが7つ以上になる。 ②エマ、ジュドーのいずれかを撃墜する。 ③ダンケル、ラムサスのいずれかが撃墜される。 |
| 11 | サブルームBの隔壁崩壊 | 以下のいずれかの条件を満たすと、サブルームBが消滅し、周囲の隔壁が破壊される。ロラン11、サブルームB跡が出現する。<br>①アムロを撃墜する。 ②シャアを撃墜する。 |
| 12 | 石破天驚拳 | 東方不敗編 プレイヤーが第一作戦宙域に進入すると、ムービー「石破天驚拳」が発生する（マスターガンダム搭乗時のみ）。 |
| 13 | ヒイロvsアムロ | ヒイロ編 プレイヤーがアムロに接近すると、ムービー「ヒイロvsアムロ」が発生する（ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ）。 |
| 14 | ジェリドvsシャア | ジェリド編 プレイヤーがシャアに接近すると、ムービー「ジェリドvsシャア」が発生する（ガンダムMk-II（黒）搭乗時のみ）。 |

# MISSION 05




STORY

結果的に、ヒイロたちはすべての存在を敵に回すこととなってしまった。だが、ここに至ってなお、東方不敗は戦いを止めようとしない。彼はヒイロとジェリドをどこへ導こうというのか？　その答えは、立ちはだかるすべての強者を倒したその先にのみ、ある。

## 城砦都市群




● 耐久力回復(小)×7　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

アーガマの出現位置は、味方本拠地がAかEフィールドの場合は1a、Bフィールドの場合は1b、それ以外は1c。アムロの出現位置は、味方本拠地がBフィールドの場合は3a、それ以外は3b。ドモンの出現位置は、味方本拠地がAフィールドの場合は4a、BかDフィールドの場合は4b、Cフィールドの場合は4c、それ以外は4d。

■敵隊長機をすべて撃墜
➡東方不敗の撃墜
(ヒイロ／ジェリド編)
➡ヒイロの撃墜
(東方不敗編)

■味方本拠地の陥落、または僚機の撃墜

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 3 | ジェリド | ガンダムMk-Ⅱ 黒 |
| ※1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 1 | ヘンケン | アーガマ |
| 2 | ジュドー | ZZガンダム |
| 3 | アムロ | ガンダム |
| 4 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 5 | カミーユ | Zガンダム |
| ※1 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| ※1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| | シロッコ | ジ・O |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方本拠地※2 | ハイザック[×3] | 150 |
| ■南西基地 | ズゴック[×3] | 75 |
| ■北西基地 | ズゴック[×3] | 75 |
| ■北東基地 | 量産型バウ[×3] | 75 |
| ■Aフィールド | − | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | − | 50 |
| ■Eフィールド | − | 50 |
| ■Fフィールド | − | 50 |
| ■Gフィールド | − | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 50 |
| ■Jフィールド | − | 50 |

※1：自軍本拠地に出現する。
※2：最初に制圧した敵フィールドが味方本拠地となる。



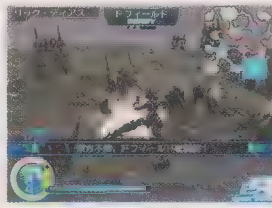

このミッションの最後には、それまで味方だった東方不敗、またはヒイロとの一騎討ちが待ち受ける

## TACTICS もっとも防衛しやすい、Fフィールドを味方本拠地としよう

ヒイロ、東方不敗、ジェリドのいずれかが最初に制圧したフィールドが味方本拠地となる。以後は味方本拠地を守りながら戦う必要があるため、なるべく防衛に適した場所を選びたい。最適なのは、隣接フィールドが少なく、敵の出現位置から離れているFフィールド。ミッション開始と同時にダッシュでFフィールドに向かい、すばやく制圧しよう。敵の進軍ルートとなるD、Eフィールドも制圧しておくと、味方本拠地が危険にさらされにくくなる。

アーガマを放っておくと敵の戦力が増強されるため、味方本拠地が決まったらすぐに南西基地を制圧しよう。その後は、D、Eフィールドで敵の足止めをしつつ、敵エース機を撃墜していく。

ミリアルドとシロッコを撃墜すると、東方不敗、またはヒイロと1対1で戦うことになる。以後は敵の量産機が出現しなくなるので、コンテナのSPゲージ回復アイテムは、ここまで残しておこう。また、敵からある程度離れてチャージ攻撃1を連発するのも有効だ。時間はかかるが、いっきに大ダメージを受ける心配はない。これでSPゲージを少しずつため、SP攻撃を使ってまとまったダメージを与えていこう。



Fフィールドは非常に防衛しやすい。東方不敗編だと出撃位置が離れているが、ダッシュで向かい、急いで制圧しよう。

## イベントリスト

| No. | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| 01 | 味方本拠地出現 | いずれかのフィールドを制圧すると、そこが「味方本拠地」になる。 |
| 02 | アーガマ、ジュドー出現 | イベントNo.01が発生すると、アーガマ1、ジュドー2が出現する。 |
| 03 | アムロ、ドモン、カミーユ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ3、ドモン4、カミーユ5が出現する(ジェリド編では、カミーユは出現しない)。<br>①アーガマを撃墜する。<br>②ジュドーを撃墜する。<br>③自軍フィールドが4つ以上になる。 |
| 04 | ドモン撃墜 | 東方不敗編 ドモンを撃墜すると、ドモンが味方として味方本拠地に出現する。 |
| 05 | 超級覇王電影弾・師弟バージョン | 東方不敗編 イベントNo.04が発生すると、ムービー「超級覇王電影弾・師弟バージョン」が発生する(マスターガンダム搭乗時のみ)。 |
| 06 | ミリアルド、シロッコ出撃 | アーガマ、ジュドー、アムロ、ドモン、カミーユ(ジェリド編はカミーユ以外の4機)をすべて撃墜すると、ミリアルド、シロッコが出現する。 |
| 07 | ヒイロvsミリアルド | ヒイロ編 プレイヤーがミリアルドに接近すると、ムービー「ヒイロvsミリアルド」が発生する(ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ)。 |
| 08 | 最後の勝利者(ヒイロ) | ヒイロ編 ミリアルド、シロッコの両方を撃墜すると、東方不敗が敵として味方本拠地に出現する。ムービー「最後の勝利者」が発生する(ウィングガンダムゼロ搭乗時のみ)。 |
| 09 | 最後の勝利者(東方不敗) | 東方不敗編 ミリアルド、シロッコの両方を撃墜すると、ヒイロが敵として味方本拠地に出現する。ムービー「最後の勝利者」が発生する(マスターガンダム搭乗時のみ)。 |
| 10 | カミーユ出現 | ジェリド編 ミリアルド、シロッコの両方を撃墜すると、カミーユ5が出現する。 |
| 11 | 越えるべき壁 | ジェリド編 カミーユを撃墜すると、ムービー「越えるべき壁」が発生する(ガンダムMk-Ⅱ(黒)搭乗時のみ)。東方不敗が敵として味方本拠地に出現する。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 01



STORY

カミーユとはぐれたエゥーゴは、彼を捜索する途中プルツーとロランを発見。彼らの協力をとりつけ、戦力を増強する。だが、戦いを嫌がるロランの甘さにつけこまれ、彼らは危険にさらされてしまう。降りかかる火の粉を払うため、ロランはためらいながらも出撃を決意する。

## 城砦都市群




● 耐久力回復（小）×7　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×7

ミリアルドの出現位置は、プレイヤーがDフィールドに侵入した場合は3a、Cフィールドに侵入した場合は3b。

■敵隊長機をすべて撃墜
➡ドモンの撃墜

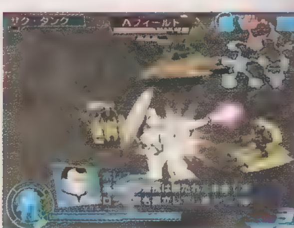
■アーガマの撃沈

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤 |
| 4 | ヘンケン | アーガマ |
| 1 | レイン | ビッグトレー |
| 2 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒 |
| 3 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 4 | ドモン※1 | ゴッドガンダム |
| 5 | ドモン | ゴッドガンダム |

フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北西基地 | ジム[×3] | [illegible] |
| ■北東基地 | ジム[×3] | 70 |
| ■中央拠点 | ハイザック[×3] | 80 |
| ■城下町周辺 | － | 70 |
| ■Aフィールド | － | 40 |
| ■Bフィールド | － | 50 |
| ■Cフィールド | － | 30 |
| ■Dフィールド | － | 30 |
| ■Eフィールト | － | 30 |
| ■Fフィールド | マラサイ | 100 |
| ■南西拠点 | ドモン | 70 |

※1：プルかミリアルドよりも先にビッグトレーを撃墜した場合に出現する。




味方の戦力が分断された状態でスタートする。まずは味方戦力との合流を最優先に行動しよう。

## TACTICS 無理にミリアルドの相手をしなくてもクリア可能

プル、ミリアルド、ドモンを撃墜すればクリアとなるが、ドモンが南西拠点の守備隊長として出現したあとはドモンさえ撃墜すればクリアになる。効率よく進めれば、ミリアルドとは戦わずにすむ。

まずは、いずれかの僚機と合流しよう。するとFフィールドにプルが出現するので、そちらに急行する。その際、Dフィールドを経由して向かうと、ミリアルドの出現後にアーガマが狙われてしまう。Cフィールドを経由すればアーガマは安全なので、そちらのルートをとろう。プルを撃墜したら、新たに出現した南西拠点へと向かう。ここの守備隊長であるドモンを撃墜すればミッションクリアだ。なお、ビッグトレーを撃沈するとドモンが強化された状態で出現するので、ビッグトレーは無視しておこう。



プルより先にビッグトレーを撃沈すると、早いタイミングでドモンが出現し、ミリアルドとの戦いを余儀なくされる。



ドモン、ミリアルドは接近戦を得意とする。戦う際は距離をとって、SP攻撃やチャージ攻撃1を使うといい。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | チュートリアル | ロラン編 ミッション開始時、フィールドや進軍についてのアドバイスを受ける。 |
| [illegible] | 合流 | ロランがエマ、プルツーのどちらかと合流すると、C、D、E、Fフィールド、ビッグトレー1が出現し、合流しなかったほうが敵陣に突撃する。 |
| [illegible] | プル出現 | イベントNo.02が発生すると、プル2が出現し、アーガマが移動を開始する。 |
| [illegible] | ドモン序盤で出現 | ミリアルド、プルを撃墜する前にビッグトレーを撃沈すると、ドモン4が出現する。 |
| [illegible] | ミリアルド出現 | プレイヤーがC、Dフィールドに侵入すると、ミリアルド3が出現する。Cフィールドの場合はアーガマに、Dフィールドの場合は北東基地に向けて移動を開始する。 |
| [illegible] | プル行動開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プルがプレイヤーに向けて進軍を開始する。<br>①プルのいるフィールドにロラン、エマ、プルツーが侵入する。<br>②ビッグトレーを撃沈する。<br>③ミリアルドを撃墜する。<br>④イベントNo.03発生後、5分経過する。 |
| [illegible] | 重力下のプルとプルツー | プルツー編 プレイヤーがプルに接近すると、ムービー「重力下のプルとプルツー」が発生する(キュベレイMk-II(赤)搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | ロランvsドモン1 | ロラン編 イベントNo.04発生後にプレイヤーがドモンに接近すると、ムービー「ロランvsドモン」が発生する(∀ガンダム搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | ドモン出現 | プルを撃墜すると、南西拠点が出現し、ドモン5が出現する。ただしイベントNo.04発生後で、ドモンが生存している場合は出現しない。 |
| [illegible] | ロランvsドモン2 | ロラン編 イベントNo.08が未発生で、イベントNo.09発生後にプレイヤーがドモンに接近すると、ムービー「ロランvsドモン」が発生する(∀ガンダム搭乗時のみ) |

## EVENT ロランに向けられる、爆熱ゴッドフィンガーの脅威

ロランが∀ガンダムに搭乗している場合のみ、初めてドモンに接触するとムービー「ロランvsドモン」が発生する。それまでは戦いに迷いを見せていたロランだったが、ドモンの使う爆熱ゴッドフィンガーを見るやいなや、表情が一変。ドモンを「戦いを楽しむ敵」とみなした彼は、ついに自らの意思でビーム・サーベルを抜く。



防戦一方のロランに対し、ドモンは爆熱ゴッドフィンガーで盾を弾き飛ばす。この技が、ロランの闘志に火をつける。

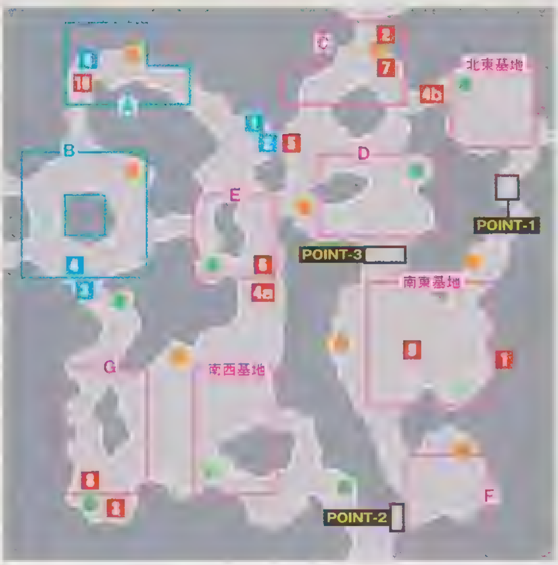
# MISSION 02




STORY

ロランたちの前に、ティターンズが姿を現す。ティターンズをよく知るエマとヘンケンは、戦いが避けられないことを仲間たちに語る。だがロランは、自分の目的はあくまでもこの惑星の調査であると主張し、戦いを避ける方法を探し続けた……。

## 氷山地帯




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

ジェリドの出現位置は、北東基地を制圧した場合は 4a 、それ以外は 4b 。

■ヒイロ、東方不敗の撃墜

**敗北条件**

■アーガマの撃沈

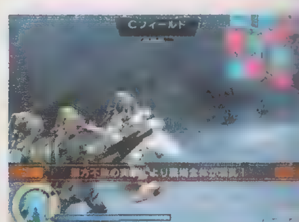
ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-II |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-II(赤) |
| 4 | プル | キュベレイMk-II(黒) |
| 5 | ヘンケン | アーガマ |
| 1 | ジャマイカン | ザンジバル |
| 2 | ジオン士官 | ガウ |
| 3 | ジオン士官 | ガウ |
| 4 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒) |
| 5 | ヤザン | ハンブラビ |
| 6 | ダンケル(1) | ハンブラビ |
| 7 | ラムサス(1) | ハンブラビ |
| 8 | ジオン士官 | ガウ[×5] |
| 9 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 10 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| ※1 | ダンケル(2) | ハンブラビ |
| ※1 | ラムサス(2) | ハンブラビ |

フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■南東基地 | グフ飛行型[×3] | [illegible] |
| ■北東基地 | グフ飛行型[×3] | [illegible] |
| ■南西基地 | グフ飛行型[×3] | [illegible] |
| ■Aフィールド | − | [illegible] |
| ■Bフィールド | − | [illegible] |
| ■Cフィールド | − | [illegible] |
| ■Dフィールド | マラサイ | [illegible] |
| ■Eフィールド | − | [illegible] |
| ■Fフィールド | − | [illegible] |
| ■Gフィールド | − | [illegible] |

※1：ダンケル(2)とラムサス(2)は、イベントNo.12で生存していた場合のみ、イベントNo.10でザンジバルの移動先のフィールドに出現。



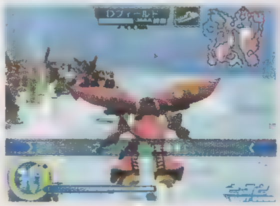

フィールドを制圧している勢力が一定時間おきにランダムに入れ替わる。アーガマを守りつつ戦おう。

## TACTICS エース機と戦う場合は、フィールド制圧も同時に行う

まずは南西基地を制圧し、敵の戦力増強を阻もう。その後は、ジェリド→ヒイロ→東方不敗という順番で撃墜していけば最短手順でクリアを目指せるが、これだとアーガマが敵の真ん中で孤立してしまう。ジェリドと戦う際にEフィールドを、ヒイロと戦う際に南東基地を、同時に制圧しておくといい。

なお、ジェリドの近くにはハンブラビ隊も出現する。彼らはアーガマを狙うので、こちらも撃墜しておきたい。ヤザンを撃墜すればダンケルとラムサスは撤退するので、ヤザンを優先的に狙っていこう。

最後の東方不敗は離れた位置に出現するので、そちらに向かう前にDフィールドの敵を撃墜し、フィールド耐久力を回復させておくと安心できる。




アーガマがDフィールドに到達すると、ヒイロに近づきやすくなる。待ち時間にほかのフィールドを制圧したい。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| [illegible] | ガウ降下開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ガウ2 3が出現し、一定時間経過で敵部隊を増やす。ガウは最大3回まで出現する。<br>①いずれかの敵フィールドに近づく。<br>②敵フィールドを1つ以上制圧する。 |
| [illegible] | 雪崩 | プレイヤーが北東基地に侵入すると POINT-1 が、南西基地に侵入すると POINT-2 が雪崩で通行不可(どちらか1回のみ)。 |
| [illegible] | アーガマ移動 | イベントNo.02が発生すると、Dフィールドに向けてアーガマが移動を開始する。同時にエマが北東基地に向けて移動を開始する。 |
| [illegible] | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド4が出現する。<br>①南東基地を制圧する。<br>②南西基地を制圧する。<br>③北東基地を制圧する。 |
| [illegible] | ガウ降下停止 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ガウが撤退し、敵部隊の出現が終了する。<br>①北東基地を制圧する。<br>②南東基地を制圧する。<br>③南西基地を制圧する。<br>④自軍フィールドを5つ以上にする。 |
| [illegible] | プルツーとロラン | プルツー編 以下のいずれかの条件を満たすとムービー「プルツーとロラン」が発生する(キュベレイMk-II(赤)搭乗時のみ。2Pが∀ガンダム以外に搭乗したロランの場合は発生しない)。<br>①イベントNo.07発生後、ロランに接近する。<br>②ロランの耐久力が20%以下の状態でロランに接近する。 |
| [illegible] | 東方不敗突撃 | 以下のすべての条件を満たすと、敵味方の制圧下にあるフィールドがランダムに入れ替わる(条件を満たしている限り、一定時間おきに何度でも発生する)。<br>①アーガマが一定距離を移動する。<br>②イベントNo.05が発生している。<br>③イベントNo.13が発生していない。<br>④ザンジバルが生存している。 |
| [illegible] | ヤザン隊出現 | イベントNo.07が発生すると、ヤザン5、ダンケル(1)6、ラムサス(1)7が出現し、エマがアーガマに向けて移動を開始する。 |
| [illegible] | 氷山破壊 | アーガマがDフィールドに到達すると、POINT-3 の氷山が破壊される。 |
| [illegible] | ザンジバル出現 | 北東基地、南東基地、南西基地のうちいずれか2つを制圧すると、ザンジバルがいずれかの基地に降下する。ガウ8が出現し、一定時間経過で敵部隊を増やす。イベントNo.12が発生している場合、ダンケル(2)、ラムサス(2)がザンジバルの降下したフィールドに出現する(生存していたキャラクターのみ)。 |
| [illegible] | ヒイロ出現 | イベントNo.09発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、ヒイロ9が出現する。<br>①ヤザンを撃墜する。<br>②ジェリドを撃墜する。<br>③ダンケル、ラムサスの両方を撃墜する。 |
| [illegible] | ラムサスダンケル後退 | ダンケル、ラムサスを生存させたままヤザンを撃墜すると、ダンケル、ラムサスが撤退する。 |
| 13 | 東方不敗出現 | イベントNo.10発生後、以下のいずれかの条件を満たすと東方不敗10が出現し、アーガマに向けて移動を開始する。<br>①ザンジバルを撤退させる。<br>②ヒイロを撃墜する。<br>③ヤザン、ダンケル、ラムサスをすべて撃墜する。 |
| 14 | ロランvsヒイロ | ロラン編 プレイヤーがヒイロに接近すると、ムービー「ロランvsヒイロ」が発生する(∀ガンダム搭乗時のみ)。 |
| [illegible] | エマvs東方不敗 | エマ編 プレイヤーが東方不敗に接近すると、ムービー「エマvs東方不敗」が発生する(ガンダムMk-II搭乗時のみ)。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION▶03




STORY

ここまでの戦いを経てロランは、自分が戦わなければ、いつまでも戦いは終わらないということに気づく。気持ちを切り替えたロランは勇んで出撃するが、そこにはアムロとシャアが待ち構えていた。エマは敵の策略を警戒しながら、プルツーとともにロランの援護に回る。

## 中央都市




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

■アムロの撃墜

■アーガマの撃沈

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-II |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-II(赤 |
| 4 | ヘンケン | アーガマ |
| 5 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 1 | ハヤト | ビッグトレー |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | ジュドー | ZZガンダム |
| 4 | プル※1 | キュベレイMk-II(黒 |
| 5 | シャア | シャア専用ザク |
| 6 | ロベルト | リック・ディアス |
| 7 | アポリー | リック・ディアス |
| 8 | シロッコ | ジ・O |
| 9 | プル | キュベレイMk-II(黒 |
| 10 | カミーユ | Zガンダム |
| 11 | サラ | ボリノーク・サマーン |
| 12 | レコア | パラス・アテネ |
| 13 | アムロ | ガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■北東区画 | ネモ[×3] | 60 |
| ■南東区画 | ネモ[×3] | 60 |
| ■中央西広場 | バーザム | 40 |
| ■中央東広場 | ネモ[×3] | 70 |
| ■中央広場 | シャア | [illegible] |
| ■コンテナ区画 | バーザム | 50 |
| ■港湾区画 | バーザム | 50 |
| ■Aフィールド | ジムII | 70 |
| ■Bフィールド※2 | – | 30 |
| ■Cフィールド※3 | – | 30 |
| ■Dフィールド | – | 40 |
| ■Eフィールド | – | 30 |
| ■Fフィールド | – | [illegible] |
| ■Gフィールド | – | 20 |
| ■Hフィールド | – | 20 |
| ■Iフィールド | – | 20 |
| ■Jフィールド | – | 30 |
| ■Kフィールド | – | 30 |
| ■Lフィールド | アムロ | 50 |

※1：プルツー編のみ出現。
※2：エマ編の場合は敵フィールド。
※3：エマ編の場合は自軍フィールド。

## TACTICS 着実に敵を撃墜してからゆっくり進んでいこう

ジュドーかハマーンを撃墜し、中央広場を制圧してからシロッコ→アムロの順で撃墜すればクリア。ただし、敵のエース機がほかにも多数出現するため、着実に1機ずつ撃墜していったほうがアーガマの安全は確保できる。まずは北東区画と南東区画を制圧し、ジュドーとハマーンを撃墜してから中央広場へ向かおう。中央広場の守備隊長はシャアなので、出現前にアポリーとロベルトを撃墜しておくといい。

シャアを撃墜したあとは、分散していた味方の戦力が集まってくるのでアーガマの防衛にはそれほど注意しなくてもいい。シロッコ→ビッグトレー→アムロの順に撃墜していこう。なおエマ編のみは、さらにカミーユも撃墜しないとアムロが出現しない。



中央広場の周辺には多数の敵エース機が出現。1機ずつ確実に撃墜していかないと、複数のエース機に囲まれ、危機に陥る。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | プル一時撤退 | [ブルツー編] スタート地点付近のプルを撃墜すると、プルが一時撤退する。 |
| 02 | アーガマ北東へ移動 | イベントNo.03が未発生で以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマが北東区画へ移動を開始し、POINT-1のゲートが開放される。Dフィールドが出現する。<br>①ジュドーを撃墜する。 ②北東区画を制圧する。 |
| 03 | アーガマ南東へ移動 | イベントNo.02が未発生で以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマが南東区画へ移動を開始し、POINT-2のゲートが開放される。Eフィールドが出現する。<br>①ハマーンを撃墜する。 ②南東区画を制圧する。 |
| 04 | シャア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、防衛システムが起動し、中央東広場、中央西広場が消滅する。シャア5、ロベルト6、アポリー7、中央広場、F、G、H、Iフィールドが出現する。<br>①DまたはEフィールドを制圧する。 ②アーガマが北東区画または南東区画に到達する。 ③中央東広場か中央西広場に接近する。 |
| 05 | プル再出現 | プルツーが生存している状態で中央広場に進入すると、プル9が出現する。 |
| 06 | 調和 | [ブルツー編] イベントNo.05発生後、プレイヤーがプルに接近すると、ムービー「調和」が発生する(キュベレイMk-II(赤)搭乗時のみ) |
| 07 | プル味方に | 以下の条件を満たすとプル5が味方として出現する。<br>[ブルツー編] イベントNo.05発生後、プルを撃墜する。<br>[ロラン編] プルとプルツーが中央広場にいて、プレイヤーがプルに近づいてセリフが表示されたあとに、プルを撃墜する。 |
| 08 | 防衛システム停止 | イベントNo.04発生後、シャアを撃墜すると防衛システムが停止する。POINT-1 POINT-2のゲートが開放され、D、Eフィールド(出現していないほうのみ)、中央東広場、中央西広場が出現する。中央広場、F、G、H、Iフィールドが消滅する。 |
| 09 | アーガマ前進 | 以下の条件をすべて満たすと、アーガマが中央東広場に向けて移動を開始する。<br>[ロラン編] ①エマが生存している状態でシャアを撃墜する。 ②プルを撃墜する。<br>[エマ編] シャアを撃墜する。<br>[ブルツー編] ①シャアを撃墜する。 ②イベントNo.07が発生している。 |
| 10 | シロッコ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、シロッコ8、J、Lフィールド、コンテナ区画、港湾区画が出現する。<br>①中央広場、F、G、H、Iフィールドのいずれかを制圧する。 ②アポリー、ロベルトの両方を撃墜する。 ③ジュドー、ハマーンの両方を撃墜する。 |
| 11 | シロッコ前進 | 以下の条件をすべて満たすと、サラ11、レコア12が出現し、シロッコがアーガマに向けて移動を開始する。<br>①シロッコが生存している。 ②アーガマが中央東広場に到着する。 |
| 12 | カミーユ出現 | イベントNo.08、No.10発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、カミーユ10が出現する。<br>①イベントNo.07が発生している。 ②シロッコ、レコア、サラのいずれかを撃墜する。 ③ロベルト、アポリーの両方を撃墜する。 ④港湾区画に進入する。 |
| 13 | エマvsカミーユ | [エマ編] プレイヤーがカミーユに接近すると、ムービー「エマvsカミーユ」が発生する(ガンダムMk-II搭乗時のみ)。 |
| 14 | 全軍突撃 | 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-4のゲートが開放され、敵軍がいっせいにアーガマに向けて移動を開始する。<br>①ビッグトレーの耐久力を50%以下にする。 ②カミーユを撃墜する。 ③シロッコを撃墜する。 |
| 15 | アムロ出現 | イベントNo.14発生後、シャアを撃墜し、以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ13が出現する(エマ編のみ、カミーユを撃墜したうえで、もうひとつの条件を満たす必要がある)。<br>①カミーユを撃墜する。 ②シロッコ、ビッグトレーの両方を撃墜する。 ③ミッション開始後、80分経過する。 |
| 16 | ガンダムと呼ばれるもの | [ロラン編] プレイヤーがアムロに接近すると、ムービー「ガンダムと呼ばれるもの」が発生する(∀ガンダム搭乗時のみ)。 |

# MISSION▶04



STORY

ロランは、自分が戦いを続けたことによって武者ガンダムを目覚めさせてしまったと思い悩み、1人決着を着けるために地下堂へと向かう。そんなロランを助けるため、エマとプルツー、さらにエゥーゴに合流した仲間たちが地下堂に集結する。

## 地下堂




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×3
◎ 耐久力回復(中)×0　● SPゲージ回復(小)×8

■武者ガンダムの撃墜

■ロラン、エマ、プルツーいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤) |
| 4 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 5 | カミーユ | Zガンダム |
| 1 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 2 | シロッコ | ジ・O |
| 3 | ロベルト | リック・ディアス |
| 4 | アポリー | リック・ディアス |
| 5 | サラ | ポリノーク・サマーン |
| 6 | レコア | パラス・アテネ |
| 7 | ハマーン | キュベレイ |
| 8 | ヤザン | ハンブラビ |
| 9 | ジェリド | ガンダムMk-Ⅱ(黒) |
| 10 | ダンケル | ハンブラビ |
| 11 | ラムサス | ハンブラビ |
| 12 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■地下堂最深部 | リック・ディアス[×3] | 100 |
| ■地底湖周辺 | − | 70 |
| ■Aフィールド | − | 40 |
| ■Bフィールド | − | 40 |
| ■Cフィールド | − | 70 |
| ■Dフィールド | − | 40 |
| ■Eフィールド | − | 40 |
| ■Fフィールド | − | 40 |
| ■Gフィールド | − | 30 |
| ■Hフィールド | − | 70 |
| ■Iフィールド | − | 40 |
| ■Jフィールド | − | 40 |
| ■Kフィールド | − | 30 |
| ■Lフィールド | − | 70 |
| ■Mフィールド | − | 40 |
| ■Nフィールド | − | 30 |




多数のエース機が出現する、厳しいミッションだ。僚機と協力しながら1機ずつ撃墜していこう

## TACTICS ロラン、エマ、プルツーの耐久力に注意しながら戦おう

ロラン編のみ、僚機が1機もいない状態からスタートするが、シャアかシロッコに接近するとエマ以下4機の僚機が出現し、以後の展開は変わらない。なお、ロラン、エマ、プルツーのいずれかが撃墜されるとゲームオーバーになってしまうので、この3機の耐久力はつねにチェックしながら戦うこと。

最終目標となる武者ガンダムを出現させるためには、シャア、シロッコ、レコア、サラ、アポリー、ロベルトの6機を撃墜したうえで地下堂最深部を制圧し、ハマーンとヤザンを撃墜する必要がある。まずはマップを確認しつつ、近くにいるエース機を優先的に撃墜していこう。地下堂最深部を制圧したら、ハマーンとヤザンの撃墜に向かう。ただし、ヤザンに近づくとダンケル、ラムサスも出現するので、撃墜までに時間がかかる恐れがある。先にハマーンを撃墜しておいたほうが安全だ。

武者ガンダムが出現すると、周囲の味方が集まってくるため、有利な状態で戦えるようになる。反面、戦いが長引くと僚機の耐久力が減っていくので、コンビネーションSP攻撃を使って、すばやく決着を着けるといいだろう。



ハマーンかヤザンの撃墜に手間どると、別の敵に向かった僚機が危機に陥る。すばやく撃墜し、もう一方の援護に回ろう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | [illegible] | ロラン編 以下のいずれかの条件を満たすと、エマ2、プルツー3、プル4、カミーユ5、C、Dフィールドが出現する（2Pが存在、またはエマ編とプルツー編の場合は最初から全機出現済み）。<br>①シャア、またはシロッコに接近する。<br>②フィールドを3つ以上制圧する。 |
| 02 | ロランを狙う敵 | エマ編 プルツー編 ミッション開始時から、シャアとシロッコがロランを狙う。 |
| 03 | 敵増援出現 | ロラン編 以下のいずれかの条件を満たすと、A、B、E、F、Gフィールドが出現する。<br>①イベントNo.01が発生している。<br>②シロッコの耐久力を50%以下にする。<br>エマ編 プルツー編 以下のいずれかの条件を満たすと、A、B、E、F、Gフィールドが出現する（ロラン編でも、2Pが存在する場合はこちらの条件となる）。<br>①シロッコの耐久力を50%以下にする。<br>②アポリー、ロベルト、サラ、レコアのいずれかを撃墜する。 |
| 04 | 最深部ゲート開放 | ロラン編 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 のゲートが通行可能になる。<br>①H、Nフィールドのいずれかを制圧する。<br>②シャア、シロッコのいずれかを撃墜する。<br>エマ編 プルツー編 以下のいずれかの条件を満たすと、POINT-1 のゲートが通行可能になる（ロラン編でも、2Pが存在する場合はこちらの条件となる）。<br>①H、Nフィールドの両方を制圧する。<br>②シャア、シロッコの両方を撃墜する。 |
| 05 | ヤザン、ハマーン出現 | 以下の条件をすべて満たすと、ハマーン7、ヤザン8、N、Mフィールド、地底湖周辺が出現する。POINT-2 が溶岩により通行不可に、POINT-3 が溶岩により通行可能になる。<br>①シャアを撃墜する。②シロッコを撃墜する。<br>③地下堂最深部を制圧する。 |
| 06 | ロラン葛藤 | ロラン編 イベントNo.05発生時に、味方がすべて生存しているとロランの名台詞が発生する（オリジナルモードのロラン/エマ/プルツー編のミッション05のイベントNo.13発生に必要となる）。 |
| 07 | ダンケル、ラムサス出現 | プレイヤーかカミーユがヤザンに接近すると、ダンケル10、ラムサス11が出現する。 |
| 08 | ジェリド出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジェリド9が出現する。<br>①ヤザンを撃墜する。<br>②ハマーンを撃墜する。 |
| 09 | 武者ガンダム出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、武者ガンダム12が出現する。<br>①ヤザン、ハマーンの両方を撃墜する。<br>②ヤザン、ハマーンのいずれかを撃墜してから一定時間が経過する。 |
| 10 | 少女と兵士の狭間で | プルツー編 プレイヤーがロランに接近すると、ムービー「少女と兵士の狭間で」が発生する（キュベレイMk-II（赤）搭乗時のみ）。 |
| 11 | 武者ガンダム、逃亡 | 武者ガンダムを撃墜すると、イベントが発生する（ロランが∀ガンダム、エマがガンダムMk-II（黒）、プルツーがキュベレイMk-II（赤）搭乗時のみ）。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION▶05



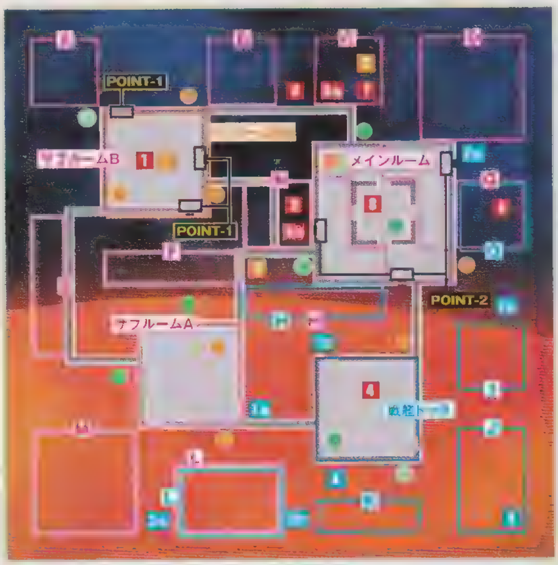
| 勝利条件 |
|---|
| ■武者ガンダムの撃墜 |

| [illegible] |
|---|
| ■アーガマの撃沈 |

STORY

小惑星から逃げ出したかに見えた武者ガンダムは、単身地球への降下を図っていた。ロラン、エマ、プルツーはそれを阻止するため、武者ガンダムを追う。だがそこには、武者ガンダムの力を利用しようとする者や、力で戦いを収めようとする者が集まってきていた。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

ロランの出現位置は、ロラン編は 1a、それ以外は 1b。エマの出現位置は、エマ編は 2a、それ以外は 2b。プルツーの出現位置は、プルツー編は 3a、それ以外は 3b。シャアの出現位置は、イベントNo.11の場合は 5a、イベントNo.10の場合は 5b。

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk- |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ(赤) |
| 4 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒) |
| 5 | ヘンケン | アーガマ |
| 1 | シロッコ | ジ・O |
| 2 | レコア(1) | パラス・アテネ |
| 3 | ハマーン | キュベレイ |
| 4 | レコア(2) | パラス・アテネ |
| 5 | シャア | シャア専用ゲルググ |
| 6 | アポリー | リック・ディアス |
| 7 | ロベルト | リック・ディアス |
| 8 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| [illegible] | 東方不敗 | マスターガンダム |
| [illegible] | アムロ | ガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■メインルーム | マラサイ[×3]※1 | 50※1 |
| ■戦艦ドック | — | 50 |
| ■サブルームA | — | 50 |
| ■サブルームB | シロッコ | 50 |
| ■サブルームB跡 | — | 40 |
| ■Aフィールド | — | 50 |
| ■Bフィールド | — | 30 |
| ■Cフィールド | — | 30 |
| ■Dフィールド | — | 50 |
| ■Eフィールド | — | 30 |
| ■Fフィールド | — | 30 |
| ■Gフィールド※2 | — | 30 |
| ■Hフィールド※3 | — | 30 |
| ■Iフィールド | — | 30 |
| ■Jフィールド | — | 40 |
| ■Kフィールド | — | 30 |
| ■Lフィールド※4 | — | 30 |
| ■Mフィールド | — | 50 |
| ■Nフィールド | ハマーン | 50 |

※1：武者ガンダム出現後は守備隊長が武者ガンダムになり、フィールド耐久力のMAXが70に上昇。
※2：エマ編の場合は自軍フィールド。
※3：エマ編とプルツー編の場合は敵フィールド。
※4：プルツー編の場合は自軍フィールド。

## TACTICS シロッコ、ハマーン、シャアを撃墜して武者ガンダムを引きずり出そう

3編とも、プレイヤーの出現位置こそ違うものの、クリアまでの手順はほぼ同じ。まずはマップ北東のDフィールドを制圧し、近くに出現するレコアを撃墜してからサブルームBを制圧。守備隊長のシロッコを撃墜すると、東方不敗とハマーンが出現する。東方不敗は武者ガンダムの出現にかかわらないうえ、ハマーンより先に撃墜するとアポリー、ロベルトが出現してしまう。東方不敗は無視して、ハマーンのみを撃墜しよう。これでシャアがアムロの近くに出現し、互いに潰しあうので撃墜しやすくなる。

シャアを撃墜すると POINT-2 のゲートが開放され、武者ガンダムが出現。武者ガンダムの攻撃をガードしながら位置を調整し、SP攻撃を当てていこう。




ヒイロ、東方不敗、アムロを撃墜すると武者ガンダムはメインルームから外に出る。僚機のもとに誘導し、協力して戦おう。

## イベントリスト

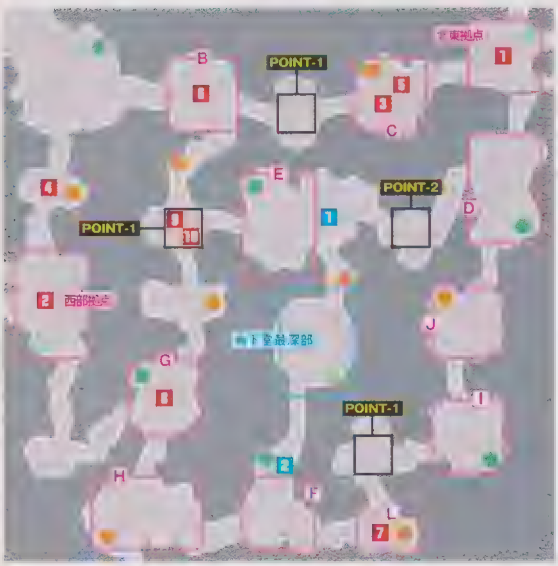
| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | レコア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、レコア(1)2が出現し、POINT-1 のゲートが開放される。<br>①D、Mフィールド、サブルームAのいずれかを制圧する。<br>②自軍フィールドが6つ以上になる。 |
| 02 | エマvsレコア | エマ編 プレイヤーがレコアに接近すると、ムービー「エマvsレコア」が発生する（ガンダムMk-II搭乗時のみ）。 |
| 03 | レコア撤退 | レコアより先にシロッコを撃墜すると、レコアが一時撤退する。 |
| 04 | ハマーン出現 | シロッコを撃墜すると、サブルームBとその周辺の隔壁が破壊され、ハマーン3、ヒイロ[illegible]が出現する。アーガマがMフィールドに向けて移動を開始する。 |
| 05 | 月光蝶 | 以下のすべての条件を満たすと、ムービー「月光蝶」が発生し、いくつかのフィールドが自軍フィールドになる（ロランが∀ガンダムに搭乗時のみ）。アーガマがNフィールドに向けて移動を開始する。<br>ロラン編<br>①イベントNo.04が発生している。<br>②マップの中心付近に移動する。<br>エマ編 プルツー編<br>①ロランが生存している<br>②イベントNo.04が発生している。 ③イベントNo.14が発生していない。 |
| 06 | アーガマ移動 | 以下のいずれかの条件を満たすと、アーガマがサブルームB跡に向けて移動を開始する。<br>①サブルームB跡を制圧する。<br>②東方不敗、ハマーンのいずれかを撃墜する。<br>③イベントNo.05が発生している。 |
| 07 | キュベレイvsキュベレイMk-II | プルツー編 プレイヤーがハマーンに接近すると、ムービー「キュベレイvsキュベレイMk-II」が発生する（キュベレイMk-II（赤）搭乗時のみ）。 |
| 08 | 東方不敗出現1 | イベントNo.03発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗[illegible]が出現し、隔壁がすべて破壊される。<br>①ヒイロを撃墜する。<br>②ハマーンが守備隊長として出現する。 |
| 09 | 東方不敗出現2 | イベントNo.03を発生させずにシロッコを撃墜すると、東方不敗[illegible]が出現し、隔壁がすべて破壊される。 |
| 10 | アムロ出現 | 東方不敗、ハマーンのいずれかを撃墜後、またはイベントNo.11発生後、以下のいずれかの条件を満たすと、アムロ8が出現する。<br>①イベントNo.05が発生している。<br>②ヒイロを撃墜する。 |
| 11 | シャア出現1 | ハマーンより先に東方不敗を撃墜すると、シャア5、アポリー6、ロベルト7が出現する。 |
| 12 | シャア出現2 | 東方不敗より先にハマーンを撃墜すると、イベントNo.10発生と同時にシャア5が出現する。 |
| 13 | ロラン名台詞関連 | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編のミッション04で、イベントNo.06を発生させた場合、イベントNo.11、No.12発生時にロランの名台詞が発生する。 |
| 14 | レコア再び出現 | イベントNo.03発生後、ヒイロ、ハマーンの両方を撃墜すると、レコア(2)4が出現する（ハマーンは東方不敗より先に倒す必要がある）。 |
| 15 | メインルームゲート開放 | シロッコ、ハマーン、シャアをすべて撃墜すると、POINT-2 のゲートが開放され、武者ガンダム1が出現する。 |
| 16 | 武者ガンダム出陣 | イベントNo.15発生後、プレイヤーがメインルームの近くにいない状態で以下のいずれかの条件を満たすと、武者ガンダムがアーガマに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.15発生後、10分経過する。<br>②ヒイロ、東方不敗、アムロをすべて撃墜する。 |




STORY

謎の小惑星の出現とともに、武者ガンダムは活動を開始する。そこに、時を同じくして目覚めた武者ガンダムMk-Ⅱから通信が入る。武者ガンダムは、下僕であり現在の唯一の味方でもある武者ガンダムMk-Ⅱを警戒しつつも利用し、自らの目的を果たすため、戦いに身を投じる。

## 地下堂




● 耐久力回復（小）×6　◎ 耐久力回復（全回復）×3
◎ 耐久力回復（中）×0　● SPゲージ回復（小）×8

### 勝利条件

■敵隊長機をすべて撃墜

### 敗北条件

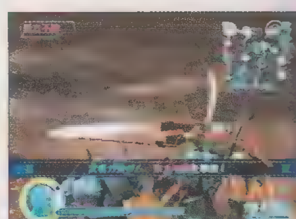
■地下堂最深部の陥落

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 2 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 武者ガンダムMk-Ⅱ |
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | 東方不敗（1） | マスターガンダム |
| 4 | ヒイロ（1） | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | シェリト | ガンダムMk-Ⅱ（黒） |
| 6 | プル | キュベレイMk-Ⅱ（黒） |
| 7 | グレミー | バウ |
| 8 | ハマーン | キュベレイ |
| 9 | ヒイロ（2） | ウィングガンダムゼロ |
| 10 | 東方不敗（2） | マスターガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■地下堂最深部 | ドム | 150 |
| ■北東拠点 | ドモン | 50 |
| ■西部拠点 | ミリアルド | 50 |
| ■Bフィールド | − | 50 |
| ■Cフィールド | − | 50 |
| ■Dフィールド | グフ | 50 |
| ■Eフィールド | グフ | 50 |
| ■Fフィールド | − | 50 |
| ■Gフィールド | | 50 |
| ■Hフィールド | − | 50 |
| ■Iフィールド | − | 50 |
| ■Jフィールド | − | 50 |
| ■Lフィールド | − | 50 |



地下堂最深部に攻め込んでくるエース機がやっかい。出現しだい撃墜し、地下堂最深部を守り抜こう。

## TACTICS 出現後、その場に留まるジェリドは最後に撃墜しよう

地下堂最深部を敵に制圧されるとゲームオーバーになってしまうが、フィールド耐久力が高いので、量産機相手なら心配する必要はそれほどない。積極的に攻勢に出よう。敵の増援が出現するのはマップの北側に集中しているので、南側の防衛は武者ガンダムMk-Ⅱに任せ、おもにマップ北側で戦うといい。

まずはEとDフィールドを制圧して北東拠点に向かい、ドモンを撃墜しよう。そのまま通路を進み、次はCフィールドで東方不敗を撃墜。その後はマップが変化するので、東方不敗撃墜と同時にすばやく南下し、グレミー→ハマーン→プルの順で撃墜していこう。以後は地下堂最深部が制圧される危険は少なくなるので、落ち着いてジェリド、そして最後に出現するヒイロとの戦いに挑むといい。




進軍が遅いと、グレミーとハマーンを同時に相手することになる。僚機と協力し、どちらかを集中攻撃しよう。



ジェリドは出現後、しばらく動かない。彼は後回しにして、グレミーやプルを先に撃墜したほうが効率的だ。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
| --- | --- | --- |
| 01 | フィールド制圧競争 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ドモン[1]、ミリアルド[2]が出現し、武者ガンダムMk-Ⅱとの会話イベントが発生する。<br>①2Pが武者ガンダムMk-Ⅱではない。<br>②D、Eフィールドをすべて制圧する。<br>③F、G、Hフィールドをすべて制圧する。 |
| 02 | 東方不敗、ヒイロ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗(1)[3]、ヒイロ(1)[4]が出現する。<br>①イベントNo.01発生後、90秒経過する。<br>②ドモン、ミリアルドのいずれかを撃墜する。 |
| 03 | ドモンと東方不敗合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンと東方不敗の会話イベントが発生する。<br>①ドモンと東方不敗が接近する。<br>②イベントNo.04が発生していない。 |
| 04 | ヒイロとミリアルド合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロとミリアルドの会話イベントが発生する。<br>①ヒイロとミリアルドが接近する。<br>②イベントNo.03が発生していない。 |
| 05 | ドモンorミリアルド撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ドモンかミリアルドの残っているほうが撤退する。<br>①ミリアルドを撃墜する。<br>②ドモンを撃墜する。 |
| 06 | ヒイロor東方不敗一時撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヒイロか東方不敗の残っているほうが撤退する。<br>①東方不敗を撃墜する。<br>②ヒイロを撃墜する。 |
| 07 | ジェリド、プル、グレミー出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド[5]、プル[6]、グレミー[7]が出現する。POINT-1が溶岩により通行可能に、POINT-2が溶岩により通行不可になる。<br>①イベントNo.05が発生している。<br>②イベントNo.06が発生している。 |
| 08 | ハマーン出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ハマーン[8]が出現する。<br>①プルを撃墜する。<br>②武者ガンダム、武者ガンダムMk-Ⅱのいずれかがグレミーに接近する。 |
| 09 | ヒイロor東方不敗再度出現 | 以下のすべての条件を満たすと、イベントNo.06でヒイロが撤退した場合はヒイロ[9]、東方不敗が撤退した場合は東方不敗[10]が出現する。<br>①ハマーンを撃墜する。<br>②プルを撃墜する。<br>③グレミーを撃墜する。<br>④ジェリドを撃墜する。 |

# MISSION 02



**STORY**

敵排除のため武者ガンダムMk-Ⅱを先行させた武者ガンダムは、自らの力を強化させるため、さらなる戦いの拡大を目指して単身、敵陣へと乗り込む。戦いを止めようとする者もまた、その手段を戦いに求める……。この連鎖こそが、武者ガンダムの力の源となっていた。

## 中央都市




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

ハマーン(1)とエマの出現位置は、Cフィールドを制圧すると3a 4a、それ以外は3b 4b。ジェリド(1)の出現位置は、カミーユが生存していると2a、それ以外は2b。

### 勝利条件

敵部隊長機をすべて撃墜

### 敗北条件

武者ガンダムが撃墜される

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | カミーユ(1) | Zガンダム |
| 2 | ロラン | ∀ガンダム |
| 3 | ハマーン(1) | キュベレイ |
| 4 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 5 | カミーユ(2) | Zガンダム |
| 6 | ハマーン(2) | キュベレイ |
| | アムロ | ガンダム |
| | ジェリド(1) | ガンダムMk-Ⅱ(黒) |
| | シャア | 百式 |
| | ジェリド(2) | マラサイ |
| | ジェリド(3) | バウンド・ドック |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 第一強化拠点 | ゲルググ | 50 |
| 第二強化拠点 | ゲルググ | 50 |
| 第三強化拠点 | ゲルググ | 50 |
| 第四強化拠点 | ゲルググ | 50 |
| 北東区画 | − | 50 |
| 南東区画 | − | 50 |
| コンテナ区画 | − | 50 |
| 港湾区画 | − | 50 |
| Aフィールド | ネモ | 50 |
| Bフィールド | ネモ | 50 |
| Cフィールド | ネモ | 50 |
| Dフィールド | − | 50 |
| Eフィールド | − | 50 |
| Fフィールド | − | 50 |
| Gフィールド | アムロ | 50 |

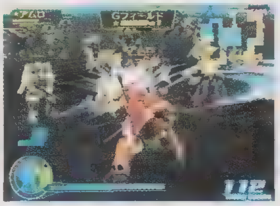


このミッションでは、最初の行動により展開が2通りに分岐する。安全策をとるか、それとも……？

## TACTICS 最初にどのフィールドを制圧するかがカギとなる

最初にAフィールドに進入するかCフィールドを制圧するかで、その後の展開が大きく変わる。Aフィールドに進入すると退路を断たれ、以後の進軍ルートに制限を受けてしまうので、まずはCフィールドを制圧しよう。その後、Gフィールドへ進んでアムロを撃墜する。このとき、アムロとハマーンを同時に相手することになるので、SP攻撃を使って同時にダメージを与えていこう。SPゲージは、周囲の量産機を撃墜してためるといい。

アムロとハマーンを撃墜したら、今度はエマのもとへ向かう。エマを撃墜したらマップ中央に戻り、ロランを撃墜しよう。その後は各強化拠点を守りつつ、カミーユ、ジェリドを撃墜する。最後のシャアは強敵なので、SP攻撃をメインに戦いを挑もう。




アムロとハマーンの2機を同時に相手するのは厳しい。互いに潰しあうのを利用しつつ、SP攻撃でダメージを与えよう。



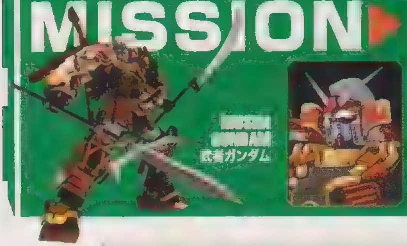
カミーユとジェリドは互いに足止めしあうので、しばらく放っておいても大丈夫だ。その前にロランを撃墜しよう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 敵の釣り野伏せを阻止 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2のゲートが閉鎖され、アムロ1、ジェリド2、ハマーン(1)3が出現する。カミーユがジェリドに、ハマーンがアムロに向けて進軍を開始する<br>①イベントNo.06が発生していない。　②Cフィールドを制圧する。 |
| 02 | エマ出現 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1のゲートが開放される。エマ4が出現し、第四強化拠点に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.01が発生している。　②アムロ、ハマーンのいずれかの耐久力を50%以下にする。 |
| 03 | エマの強化拠点侵入を阻止 | エマを強化拠点に到達する前に撃墜すると、POINT-2のゲートが開放され、ロランが第一強化拠点に向けて移動を開始する。 |
| 04 | ジェリド撃墜 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-3のゲートが開放され、カミーユが第四強化拠点に進軍を開始する。<br>①イベントNo.03が発生している。　②ロランを撃墜する、またはカミーユがジェリドを撃墜する。 |
| 05 | エマ強化拠点に侵入成功 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 POINT-3のゲートが開放され、カミーユとロランが強化拠点の一部を制圧する。<br>①ロラン、カミーユの両方が生存している。　②エマが強化拠点に侵入する。 |
| 06 | 敵の釣り野伏せ成功 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2のゲートが閉鎖され、ハマーン3、エマ4が出現する。敵が第二強化拠点に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.01が発生していない。　②プレイヤーがAフィールドに進入する。 |
| 07 | ハマーン、エマ進軍開始 | 以下のすべての条件を満たすと、ハマーンとエマが第二強化拠点に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.05が発生している。　②ロラン、カミーユのいずれかを撃墜する。 |
| 08 | カミーユ一時撤退 | 以下のすべての条件を満たすと、カミーユが一時撤退する。<br>①イベントNo.05が発生している。　②イベントNo.09が発生していない。　③ジェリドが生存中にカミーユを撃墜する。 |
| 09 | ハマーン一時撤退 | 以下のすべての条件を満たすと、ハマーンが一時撤退する。<br>①イベントNo.05が発生している。　②イベントNo.08が発生していない。　③アムロが生存中にハマーンを撃墜する。 |
| 10 | 第三軍出現 | 以下のすべての条件を満たすと、アムロ1、ジェリド(1)2が出現し、カミーユかロランがジェリドに、ハマーンがアムロに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.05が発生している。　②ロラン、カミーユのいずれかを撃墜する。 |
| 11 | ジェリド戦場に復帰1 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド(2)4が出現する。<br>①イベントNo.10が発生している。　②ジェリド(1)を撃墜する。　③カミーユが生存している。 |
| 12 | ジェリド戦場に復帰2 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド(3)5が出現する。<br>①イベントNo.11が発生している。　②ジェリド(2)を撃墜する。　③カミーユが生存している。 |
| 13 | ゲート開放 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-2 POINT-3のゲートが開放される。<br>①ロランを撃墜する。　②カミーユを撃墜する。 |
| 14 | シャア出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、シャア6が出現する。<br>①カミーユとハマーンを撃墜する。　②アムロとジェリドを撃墜する。 |
| 15 | カミーユ再出現 | 以下のすべての条件を満たすと、カミーユ(2)5が出現する。<br>①イベントNo.08が発生している。　②イベントNo.14が発生している。 |
| 16 | ハマーン再出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ハマーン(2)6が出現する。<br>①イベントNo.09が発生している。　②イベントNo.14が発生している。 |

ORIGINAL MODE

# MISSION 03




STUDY 3

争いを起こさせることにより、その力を増していく武者ガンダム。彼は、戦うことによってのみ己の存在を見い出す者たちを、次のターゲットとして捕捉する。ドモン、ヒイロ、そして東方不敗、ミリアルド。彼らを退け、その力を手中に収めることができるか……？

## 氷山地帯




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

プル(1)の出現位置は、ヒイロを撃墜した場合は5a、東方不敗を撃墜した場合は5b。プル(2)の出現位置は、ミリアルドと一緒に離脱した場合は10a、ドモンと一緒に離脱した場合は10bになる。

■敵隊長機をすべて撃墜

■武者ガンダムが撃墜される

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 2 | ヤザン | ハンブラビ |
| 3 | ダンケル | ハンブラビ |
| 4 | ラムサス | ハンブラビ |
| 1 | ドモン(1) | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド(1) | ガンダムエピオン |
| 3 | 東方不敗(1) | マスターガンダム |
| 4 | ヒイロ(1) | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | プル(1) | キュベレイMk-II(黒) |
| 6 | ドモン(2) | ゴッドガンダム |
| 7 | 東方不敗(2) | マスターガンダム |
| 8 | ヒイロ(2) | ウィングガンダムゼロ |
| 9 | ミリアルド(2) | ガンダムエピオン |
| 10 | プル(2) | キュベレイMk-II(黒) |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 東部拠点 | − | 75 |
| Aフィールド | − | 50 |
| Bフィールド | − | 50 |
| Cフィールド | − | 50 |
| Dフィールド | − | 50 |
| Eフィールド | − | 50 |
| Fフィールド | − | 50 |
| Gフィールド | − | 50 |
| Hフィールド | − | 50 |
| Iフィールド | − | 50 |
| Jフィールド | − | 50 |



ヒイロや東方不敗、プルは、いずれも目的地に向かって移動する。その前に各個撃墜しておきたい。

## TACTICS ヒイロ、東方不敗、プルの目的地到達を阻止しよう

ミッション開始と同時に、ヒイロと東方不敗がマップを西に向かって移動し、それぞれミリアルド、ドモンと合流しようとする。先に合流したほうは撤退、あとに合流したほうは行動をともにするようになる。行動をともにされると2対1の戦いを強いられるので、合流前にヒイロか東方不敗を撃墜しよう。出撃位置がより近いヒイロを狙ったほうが無難だ。

ヒイロ撃墜後は、プルの出現位置に先回りしよう。プルが目的地に到達すると、あとでドモン、東方不敗と同時に出現するのでやっかいだ。ここで確実に撃墜しておくこと。プルを撃墜するとカウントダウンが始まり、8分以内に自軍フィールドを7つ以上にできないと、フィールドの大部分を敵に奪われてしまう。ゲームオーバーになる危険が高まるので、ミリアルドを撃墜したら敵フィールドをどんどん制圧していこう。

規定数のフィールドを制圧したら、東部拠点へ急ぐ。ドモンは出現後すぐに POINT-1 の氷山を破壊し、東方不敗に向けて移動を開始する。合流されると戦いが厳しくなるので、その前に少しでも多くのダメージを与えておこう。



敵量産機を多数巻き込めるチャージ攻撃4を使い、カウントダウン終了までに自軍フィールドを増やしていこう。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 東方不敗とヒイロ、移動開始 | ミッション開始時、東方不敗とヒイロかマップ西側に移動を開始し、ヤザン2、ダンケル3、ラムサス4か出現する。 |
| 02 | ドモン移動開始 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンが戦場に降下し、東方不敗に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.03が発生していない。 ②東方不敗が生存している。 ③プレイヤーがヒイロに接近する。 |
| 03 | ミリアルド移動開始 | 以下のすべての条件を満たすと、ミリアルドが戦場に降下し、ヒイロに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.02が発生していない。 ②ヒイロが生存している。 ③プレイヤーが東方不敗に接近する。 |
| 04 | 敵増援、出現 | ヒイロ、東方不敗のいずれかを撃墜、または離脱させると、H、I、Jフィールドが出現する。 |
| 05 | トモン・東方不敗合流 | 以下の条件を満たすと、ドモンと東方不敗が一時撤退する。1 イベントNo.06が発生していない。2 トモンと東方不敗が接近する。<br>以下の条件を満たすと、ドモンと東方不敗が進軍を開始する。①イベントNo.06が発生している。②ドモンと東方不敗が接近する。 |
| 06 | ヒイロ・ミリアルド合流 | 以下の条件を満たすと、ミリアルドとヒイロが一時撤退する。1 イベントNo 05か発生していない。2 ヒイロとミリアルドが接近する。<br>以下の条件を満たすと、ミリアルドとヒイロが進軍を開始する。①イベントNo.05が発生している。②ヒイロとミリアルドが接近する。 |
| 07 | プル出現 1 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プル5が出現し、Hフィールドへ移動を開始する。ヤザンがプルに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.03が発生していない。②イベントNo.05発生前にヒイロを撃墜する。 |
| 08 | プル出現 2 | 以下のいずれかの条件を満たすと、プル5が出現し、Jフィールドへ移動を開始する。ヤザンがプルに向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.02が発生していない。②イベントNo.05発生前に東方不敗を撃墜する。 |
| 09 | プル・ミリアルド合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ミリアルドとプルが一時撤退し、ドモンと東方不敗が出現するまでのカウントダウンが開始される。<br>①イベントNo.07が発生する。 ②プルがHフィールドに侵入する。 |
| 10 | プル・ドモン合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンとプルが一時撤退し、ヒイロとミリアルドが出現するまでのカウントダウンが開始される。<br>①イベントNo.08が発生している。 ②プルがJフィールドに進入する。 |
| 11 | 敵軍攻撃準備開始 1 | 以下のすべての条件を満たすと、ミリアルド(2)5が出現し、ドモンと東方不敗が出現するまでのカウントダウンが開始される。<br>①イベントNo.09、No.10のいずれも発生していない。②プルを撃墜する。③イベントNo.05が発生している。 |
| 12 | 敵軍攻撃準備開始 2 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンが戦場に降下し、ヒイロとミリアルドの出現までのカウントダウン開始。<br>①イベントNo.09、No.10のいずれも発生していない。 ②プルを撃墜する。 ③イベントNo.06が発生している。 |
| 13 | 敵増援、出現 | イベントNo.09～No 12のカウントダウンが終了するまでに指定のフィールド数を制圧できないと、複数の味方フィールドが敵フィールドになる。 |
| 14 | 敵増援出現 1 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモン(2)6、東方不敗(2)7が出現する。<br>①イベントNo.05が発生している。 ②イベントNo.13が発生している、または指定のフィールド数を制圧する。 |
| 15 | 敵増援出現 2 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロ(2)8、ミリアルド(2)9が出現する。<br>①イベントNo.06が発生している。②イベントNo.13が発生している、または指定のフィールド数を制圧する。 |
| 16 | 敵軍攻撃準備開始 3 | イベントNo.09、No.10のいずれかを発生させ、以下のいずれかの条件を満たすと、プルツー(2)10と、ドモン(2)6、ミリアルド(2)9のうち一時撤退していたキャラクターが出現する。①敵フィールドをある程度制圧する。②一定時間経過する。 |
| 17 | 敵軍攻撃開始 2 | イベントNo 09、No.10のカウントダウン残り1分30秒までにプルを撃墜できないと、複数の味方フィールドか敵フィールドになり、イベントNo.09が発生した場合はドモン(2)6、イベントNo.08が発生した場合はミリアルド(2)9が出現する。 |
| 18 | 敵軍総攻撃開始 | 以下のすべての条件を満たすと、プル(2)10と、ドモン(2)6、東方不敗(2)7、ヒイロ(2)8、ミリアルド(2)9のうち一時撤退していたキャラクターが出現する。①イベントNo.05が発生している。②イベントNo.06が発生している。③ドモン、東方不敗、ヒイロ、ミリアルドのいずれかを撃墜する。 |
| 19 | 氷山破壊 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1 の氷山が破壊される。<br>1 イベントNo 11、No.12のいずれかが発生している。2 ドモン、東方不敗、ヒイロのいずれかが POINT-1 に接近する。 |

# MISSION 04




STORY

別行動をとっていた武者ガンダムMk-Ⅱは軌道エレベーターを確保し、地球降下への準備を着々と進めていた。だが、敵対組織が軌道エレベーターの破壊を試みているという。強者との戦いを経て力を蓄えた武者ガンダムは、これらの敵の排除を図る。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2
◉ 耐久力回復（中）×1　■ SPゲージ回復（小）×8

### 勝利条件

■敵対組織をすべて撃墜◆ロランの撃墜

### 敗北条件

■メインルームの陥落、または武者ガンダム、武者ガンダムMk-Ⅱのいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 2 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 武者ガンダムMk-Ⅱ |
| 1 | ロラン（1） | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-Ⅱ（赤 |
| 4 | アムロ | ガンダム |
| 5 | シャア | 百式 |
| 6 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 7 | ロラン（2） | ∀ガンダム |
| [illegible] | シロッコ | ジ・O |
| [illegible] | ハマーン | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■メインルーム | ゲルググ | 100 |
| ■サブルームA | — | 70 |
| ■サブルームB | ガザD［×3］ | 70 |
| ■Aフィールド | — | 50 |
| ■Bフィールド | — | 50 |
| ■Cフィールド | — | 50 |
| ■Dフィールド | — | 70 |
| ■Eフィールド | — | 50 |
| ■Fフィールド | — | 50 |
| ■Gフィールド | — | 50 |
| ■Hフィールド | — | 50 |
| ■Iフィールド | — | 50 |
| ■Jフィールド | — | 50 |
| ■Kフィールド | — | 50 |
| ■Lフィールド | — | 50 |
| ■Mフィールド | — | 50 |
| ■Nフィールド | — | 50 |




2つの軍を相手に戦うことになる。出現するエース機も多く、厳しい戦いを強いられるミッションだ

## TACTICS 反時計回りに進み、敵エース機を撃墜していこう

最終的な勝利条件はロランの撃墜。ただし、これは2度目に出現したロランか、月光蝶を使用したあとのロランに限られる。ロランに月光蝶を使われると敵勢力が増強されるため、2度目のロランを撃墜する方法をとったほうが楽だ。

2度目のロランを出現させるためには、エマ→ロラン→シロッコ→アムロ→東方不敗→ハマーンの順に撃墜していくのが効率がいい。ただし、東方不敗が出現するとメインルームのゲートが開いてしまう。シャアがメインルームに向かってくるので、シロッコかアムロを撃墜したところで、一度メインルームの防衛に回るといい。ここでシャアを撃墜しておけば、東方不敗とハマーンのどちらか片方を撃墜すればロランを出現させられるようになる。



東方不敗とハマーンは近くに出現するので、プレイヤーが近づくまでに戦闘状態に入っていることが多い。うまく利用しよう。




月光蝶を使われると自軍フィールドを失うので、ロランが2回目に出現したら、急いでDフィールドを制圧しよう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | メインルーム、ゲート封鎖 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1 POINT-2 のゲートが封鎖される。<br>①2Pがいない。 ②プレイヤーと武者ガンダムMk-Ⅱがメインルームから外に出る。 |
| 02 | 第三勢力優勢 | イベントNo.03が未発生で、以下のいずれかの条件を満たすと、第三軍が進軍を開始する。<br>①エマ、プルツーのいずれかを撃墜する。 ②敵フィールドが4つ以下になる。 |
| 03 | 敵勢力優勢 | イベントNo.02が未発生で、以下のいずれかの条件を満たすと、敵が進軍を開始する。<br>①シロッコを撃墜する。 ②第三軍フィールドが2つ以下になる。 |
| 04 | 中盤敵援軍出現 | 以下の①と②の条件、③と④の条件からそれぞれ1つ以上を満たすと、POINT-1 POINT-2 のゲートが開放され、敵増援が出現する。メインルームからプレイヤーが最初に出た出口が POINT-1 の場合はアムロ4、シャア5、K、Nフィールドが出現し、POINT-3 の隔壁が破壊される。メインルームからプレイヤーが最初に出た出口が POINT-2 の場合は東方不敗、L、Mフィールドが出現し、POINT-4 の隔壁が破壊される。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコのうち2機以上を撃墜する。 ②自軍フィールドが6つ以上になる。<br>③イベントNo.02が発生している。 ④イベントNo.03が発生している。 |
| 05 | ハマーン出現 | イベントNo.04発生後、ハマーンが出現し、シャア、東方不敗のいずれかに向けて移動を開始する。 |
| 06 | アムロ・シャア出現 | イベントNo 04で東方不敗が出現した場合、以下のすべての条件を満たすと、アムロ4、シャア5、K、Nフィールドが出現する。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、東方不敗のいずれか3機以上を撃墜する。 ②東方不敗、ハマーンのいずれかを撃墜する。 |
| 07 | 東方不敗出現 | イベントNo.04でアムロ、シャアが出現した場合、以下のすべての条件を満たすと東方不敗、L、Mフィールドが出現する。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャアのいずれか3機以上を撃墜する。②アムロ、シャア、ハマーンのいずれかを撃墜する。 |
| 08 | ロラン月光蝶開始1 | 以下の①～③すべての条件を満たし、④～⑥のいずれかの条件を満たすと、ロラン周辺のフィールドが敵フィールドになり、以後、2回に分けてマップが全面的に敵フィールドに変更される。POINT-3 POINT-4 の隔壁が破壊される。<br>①アムロ、シャア、東方不敗が出現している。 ②アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち2機以上を撃墜する。 ③ロランが生存している。 ④ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち6機を撃墜する。 ⑤④に表記した8機中5機を撃墜し、自軍フィールドが6つ以上になる。 ⑥④に表記した8機中4機を撃墜し、自軍フィールドが7つ以上になる。 |
| 09 | ロラン再出現 | 以下の①～③すべての条件を満たし、④～⑥のいずれかの条件を満たすと、Dフィールドが敵フィールドになり、ロラン(2)7が出現する。 ①アムロ、シャア、東方不敗が出現している。 ②アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち2機以上を撃墜する。 ③ロランが生存していない。 ④ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち6機を撃墜する。 ⑤④に表記した8機中5機を撃墜し、自軍フィールドが6つ以上になる。 ⑥④に表記した8機中4機を撃墜し、自軍フィールドが7つ以上になる。 |
| 10 | ロラン月光蝶開始2 | イベントNo.09発生後、Dフィールド周辺に敵軍以外のフィールドが1つでもあるときに、以下のいずれかの条件を満たすと、Dフィールド周辺が敵フィールドとなる。<br>①プレイヤーがDフィールドに進入する。②ロラン出現後1分が経過する。 |
| 11 | 広がる月光蝶 | Dフィールド周辺に敵軍以外のフィールドが1つでもあるときに、以下のいずれかの条件を満たすと、ロランがワープし、いくつかのフィールドが敵フィールドになり、POINT-3 POINT-4 の隔壁が破壊される(以後、同様条件で2回に分けてマップが全面的に敵フィールドとなる)。①イベントNo.10発生から1分経過する。②ロランがいるフィールドに進入後、1分以内にフィールドを制圧できない。 |
| 12 | ロラン降下 | イベントNo.09発生後、ロランのいるフィールドを制圧すると、月光蝶が発生しなくなる。 |




## 勝利条件

武者ガンダムMk-IIの撃墜

## 敗北条件

武者ガンダムの撃墜
➡ジャブロー脱出失敗
➡武者ガンダムの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | 武者ガンダムMk-II(1) | 武者ガンダムMk-II |
| 2 | 武者ガンダムMk-II(2) | 武者ガンダムMk-II |
| 2 | 武者ガンダムMk-II(3) | 武者ガンダムMk-II |
| 3 | 武者ガンダムMk-II(3) | 武者ガンダムMk-II |
| 3 | 武者ガンダムMk-II(3) | 武者ガンダムMk-II |
| 4 | 武者ガンダムMk-II(4) | 武者ガンダムMk-II |
| | アムロ | ガンダム |
| | カミーユ | Zガンダム |
| | ジュドー | ZZガンダム |
| | シャア | 百式 |
| | プル※1 | キュベレイMk-II(黒 |
| | プルツー※1 | キュベレイMk-II(赤 |

STORY

地球降下の準備が整ったところで、武者ガンダムMk-IIが武者ガンダムに対して反旗を翻す。軌道エレベーターを手中に収め、勝ち誇る武者ガンダムMk-II。だが、武者ガンダムはそれに動じず、単身での地球降下を図る。地球に永遠の繁栄をもたらすため、武者ガンダムは最終決戦に挑む。

## ジャブロー




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

武者ガンダムMk-II(1)の出現位置は、A、Cフィールドを制圧した場合は1a、それ以外は1b。

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| 基地中枢 | 武者ガンダムMk-II | 75 |
| 北西拠点 | 武者ガンダムMk-II | 50 |
| 南東拠点 | 武者ガンダムMk-II | 50 |
| 第一攻撃拠点 | カミーユ | 50 |
| 第二攻撃拠点 | アムロ | 50 |
| 第三攻撃拠点 | シャア | 50 |
| Aフィールド | | 75 |
| Bフィールド | ― | 50 |
| Cフィールド | ― | 50 |
| Dフィールド | ― | 50 |
| Eフィールド | ― | 50 |
| Fフィールド | ― | 50 |
| Gフィールド | ― | 50 |
| Hフィールド | ― | 50 |
| Xフィールド | ― | 50 |
| Xフィールド | ― | 50 |
| Xフィールド | ― | 50 |

※1：イベントにより出現位置が変化する。



武者ガンダムMk-IIの仕掛けた罠が仕掛けられている。1つずつクリアしていき、最終決戦に挑もう

## TACTICS ジャブロー基地からは最短手順で脱出しよう

このミッションのおおまかな流れは、ジャブロー基地の外のフィールドを制圧して基地内部に入り、基地中枢を制圧。その後、基地から外に出て武者ガンダムMk-Ⅱを撃墜という手順となる。

まずはA、Bフィールドを制圧したあと、武者ガンダムMk-Ⅱを撃墜して北西拠点を制圧しよう。その後はPOINT-1のゲートから基地に入り、途中のフィールドを制圧しながら基地中枢に向かう。ここで再び武者ガンダムMk-Ⅱを撃墜したら、今度は基地からの脱出を目指すのだ。マップの北西側は落盤により遠回りになるので、南東側からの脱出を目指すといい。このルートなら、第一攻撃拠点でカミーユ、第三攻撃拠点でシャアを撃墜して制圧するだけで、すべてのゲートが開いて基地の外に出られる。

基地外で待ち受ける武者ガンダムMk-Ⅱの分身3機は、それぞれ攻撃と防御が強化されているうえ、撃墜しても復活する。3つあるXフィールドを制圧すると、強化状態が解除され復活もしなくなるので、まずはXフィールドをすべて制圧してから戦うといい。あとは最後に出現する本物の武者ガンダムMk-Ⅱを撃墜すれば、この長い戦いもついに終わる。



Xフィールドを制圧しなくても、武者ガンダムMk-Ⅱの分身を6回撃墜すれば本物をひきずりだせる。このときの台詞は必見。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 武者ガンダムMk-Ⅱ出現 | A、B、Cフィールドのうち2つを制圧すると、A、Cフィールドを制圧した場合は南東拠点、それ以外の場合は北西拠点が出現し、それぞれ武者ガンダムMk-Ⅱ(1) 1が出現する。 |
| 02 | 武者ガンダムMk-Ⅱ ジャブロー基地中枢に移動 | 北西拠点を制圧するとPOINT-1のゲートが、南東拠点を制圧するとPOINT-2のゲートが開放される。2Pがいない場合は武者ガンダムMk-Ⅱ(2) 2、基地中枢フィールドが出現する。2Pがいる場合は基地中枢フィールドは出現せず、武者ガンダムMk-Ⅱ(2) 2が出現する。 |
| 03 | 落盤 | POINT-1のゲートから基地内に入るとPOINT-3のゲートが、POINT-2のゲートから入るとPOINT-4のゲートが通行不可になり、D、E、Fフィールドが出現する。 |
| 04 | 基地中枢ゲート閉鎖 | 2Pがいない場合は①の条件を満たすとPOINT-5のゲートが閉鎖される。2Pがいる場合は②～③のすべての条件を満たすと基地中枢フィールドが出現する。<br>①武者ガンダムが基地中枢フィールドに侵入する。<br>②武者ガンダムがEフィールドから基地中枢の間にいる。<br>③2PがEフィールドから基地中枢の間にいる。 |
| 05 | 第三勢力出現 | 基地中枢フィールドを制圧すると、敵軍がすべて撤退し、POINT-1、POINT-2、POINT-5～POINT-9のゲートが閉鎖される。カミーユ1、アムロ2、ジュドー3、シャア4、プル、プルツー、武者ガンダムMk-Ⅱ(3) 3、第二攻撃拠点、第三攻撃拠点、G、Hフィールドが出現する。Eフィールドが第一攻撃拠点になり、自軍フィールド以外のすべてのフィールドが第三軍フィールドになる。ジャブロー脱出のカウントダウンが開始される。 |
| 06 | ゲート開放 | 基地内のフィールドを制圧すると、POINT-5～POINT-10のゲートが開放される(開放されるゲートは制圧したフィールドにより変化)。 |
| 07 | ジャブロー基地全開放 | 以下のいずれかの条件を満たすとすべてのゲートが開放される。<br>①第二攻撃拠点を制圧する。②第三攻撃拠点を制圧する。 |
| 08 | 武者ガンダムMk-Ⅱ分身 | ジャブロー基地から外に出ると、カウントダウンが停止後、第三軍がすべて撤退し、すべてのフィールドが消滅する。武者ガンダムMk-Ⅱ(3) 3が3機、Xフィールドが3つ出現する。 |
| 09 | 武者ガンダムMk-Ⅱ 分身再出現 | それぞれの武者ガンダムMk-Ⅱに対応したXフィールドを制圧する前に武者ガンダムMk-Ⅱを撃墜すると、武者ガンダムMk-Ⅱの分身が再出現する(6回まで)。 |
| 10 | 武者ガンダムMk-Ⅱ 分身パワーダウン | それぞれの武者ガンダムMk-Ⅱに対応したXフィールドを制圧すると、対応した武者ガンダムMk-Ⅱが弱体化し、撃墜後に再出現しなくなる。 |
| 11 | 最終決戦 | 以下のいずれかの条件を満たすと、武者ガンダムMk-Ⅱ(4) 4が出現する。①イベントNo.10発生後、武者ガンダムMk-Ⅱの分身をすべて撃墜する。②武者ガンダムMk-Ⅱの分身を合計6機撃墜する。 |

# MISSION 01

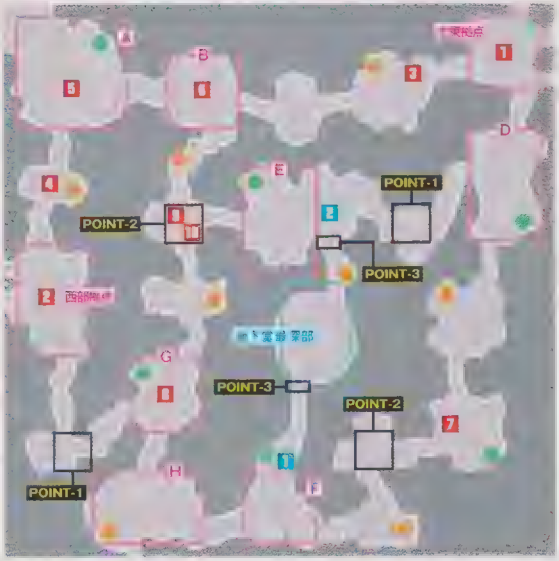




STORY 3

武者ガンダムの目覚めに呼応して、武者ガンダムMk-IIも活動を開始する。彼は主(あるじ)である武者ガンダムのサポートをするように設定されていたが、それは表面上のものに過ぎなかった。本当の目的を隠したまま、武者ガンダムMk-IIはかりそめの主(あるじ)である武者ガンダムのため、戦闘を開始する。

## 地下堂





● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

### 勝利条件

■敵隊長機をすべて撃墜
➡ヒイロ(東方不敗)の撃墜

### 敗北条件

■地下堂最深部の陥落

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダムMk-II | 武者ガンダムMk-II |
| 2 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 2 | ミリアルド | ガンダムエピオン |
| 3 | 東方不敗(1) | マスターガンダム |
| 4 | ヒイロ(1) | ウイングガンダムゼロ |
| 5 | ジェリド | ガンダムMk-II(黒) |
| 6 | プル | キュベレイMk-II(黒) |
| 7 | グレミー | バウ |
| 8 | ハマーン | キュベレイ |
| 9 | ヒイロ(2) | ウイングガンダムゼロ |
| 10 | 東方不敗(2) | マスターガンダム |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■地下堂最深部 | ドム | 150 |
| ■北東拠点 | ドモン | 50 |
| ■西部拠点 | ミリアルド | 50 |
| ■Aフィールド | ー | 50 |
| ■Bフィールド | ー | 50 |
| ■Dフィールド | グフ | 50 |
| ■Eフィールド | グフ | 50 |
| ■Fフィールド | ー | 50 |
| ■Gフィールド | ー | 50 |
| ■Hフィールド | ー | 50 |

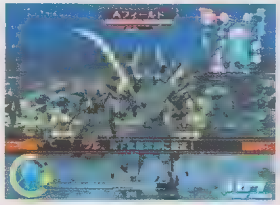


途中で、イベントによりマップの形状が変化する。あらかじめチェックしてスムーズに進軍したい。

## TACTICS マップ形状が変化したら、すばやく敵エース機を撃墜

武者ガンダムのいる場所とは、溶岩により完全に分断されている。まずは手近なF、H、Gフィールドをすべて制圧したあと、西部拠点でミリアルドを撃墜しよう。ミリアルドを撃墜したらそのまま北上し、ヒイロを撃墜する。ここまでは完全な一本道なので、問題はないだろう。

ヒイロ撃墜後は、溶岩によりマップの形状が変化する。ここからは地形的な制限が少なくなって移動しやすくなるのでジェリド→プル→ハマーン→グレミーの順に撃墜していくと効率がいい。途中、地下堂最深部に敵が侵入し、フィールド耐久力が減ったら防衛に向かおう。上記の5機を撃墜すると、東方不敗が出現する。東方不敗はまっすぐ地下堂最深部に向かうので、すばやく撃墜に向かうこと。




ジェリドの撃墜に手間どると、プルに地下堂最深部を脅かされてしまう。SP攻撃を使ってすばやく撃墜しよう。



武者ガンダムは勝手に行動しているため、地下堂最深部の防衛には役に立たない。エース機を撃墜しつつ、防衛もこなそう。

### イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | フィールド制圧競争 | 2Pが武者ガンダムでない場合に、以下のいずれかの条件を満たすと、ドモン1、ミリアルド2、北東拠点、西部拠点が出現する。<br>①D、Eフィールドをすべて制圧する。<br>②F、G、Hフィールドをすべて制圧する。 |
| 02 | 東方不敗、ヒイロ出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、東方不敗(1)3、ヒイロ(1)4が出現する。<br>①イベントNo.01発生後、90秒経過する。<br>②ドモン、ミリアルドのいずれかを撃墜する。 |
| 03 | ドモンと東方不敗合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンと東方不敗の会話イベントが発生する。<br>①ドモンと東方不敗が接近する。<br>②イベントNo.04が発生していない。 |
| 04 | ヒイロとミリアルド合流 | 以下のすべての条件を満たすと、ヒイロとミリアルドの会話イベントが発生する。<br>①ヒイロとミリアルドが接近する。<br>②イベントNo.03が発生していない。 |
| 05 | ドモンorミリアルド撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ドモンかミリアルドの残った一方が撤退する。<br>①ミリアルドを撃墜する。<br>②ドモンを撃墜する。 |
| 06 | ヒイロor東方不敗一時撤退 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ヒイロか東方不敗の残った一方が撤退する。<br>①東方不敗を撃墜する。<br>②ヒイロを撃墜する。 |
| 07 | ジェリド、プル、グレミー出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ジェリド5、プル6、グレミー7、A、Bフィールドが出現する。<br>①イベントNo.05が発生している。<br>②イベントNo.06が発生している。 |
| 08 | 溶岩流出 | イベントNo.07が発生すると、POINT-1が溶岩により通行不可に、POINT-2が溶岩により通行可能になり、POINT-3のゲートが開放される。 |
| 09 | ハマーン出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ハマーン8が出現する。<br>①プルを撃墜する。<br>②武者ガンダム、武者ガンダムMk-IIのいずれかがグレミーに接近する。 |
| 10 | ヒイロor東方不敗再度出現 | 以下のすべての条件を満たすと、イベントNo.06でヒイロが撤退した場合はヒイロ(2)9、東方不敗が撤退した場合は東方不敗(2)10が出現する。<br>①ハマーンを撃墜する。　②プルを撃墜する。<br>③グレミーを撃墜する。　④ジェリドを撃墜する。 |

# MISSION 02




STORY

武者ガンダムMk-IIは地球降下にあたり、それを邪魔する敵対勢力を排除する任務を武者ガンダムから受ける。図らずも武者ガンダムと別行動をとれるようになった武者ガンダムMk-IIは、任務を実行しつつも、本来の目的である新たな主、すなわち優れたパイロット探しを始める。

## 空中庭園




● 耐久力回復（小）×5　◎ 耐久力回復（全回復）×2

◎ 耐久力回復（中）×1　● SPゲージ回復（小）×9

エルとビーチャの出現位置は、シロッコを POINT-1 のゲートのみが開放されたあとに撃墜した場合は 6a 7a 、POINT-1 のゲート開放前に撃墜した場合は 6b 7b 、それ以外は 6c 7c 。プルツーの出現位置は、POINT-1 のゲートのみが開放されたあとにシロッコを撃墜した場合は 5b 、それ以外は 5a 。

■ジュドー、シロッコ、ルーの撃墜

■味方本拠地の陥落

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダムMk-II | 武者ガンダムMk-II |
| 1 | シロッコ（1） | ジ・O |
| 2 | ジュドー（1） | ZZガンダム |
| 3 | ルー（1） | Zガンダム |
| 4 | プル（1） | キュベレイMk-II（黒 |
| 5 | プルツー（1） | キュベレイMk-II（赤 |
| 6 | エル | ガンダムMk-II |
| 7 | ビーチャ | 百式 |
| 8 | ジュドー（2） | ZZガンダム |
| 9 | ルー（2） | Zガンダム |
| 10 | ジュドー（3） | ZZガンダム |
| 11 | ルー（3） | Zガンダム |
| 12 | ヘンケン | アーガマ |
| 13 | シロッコ（2） | ジ・O |
| 14 | プル（2） | キュベレイMk-II（黒 |
| 15 | プルツー（2） | キュベレイMk-II（赤 |
| 16 | シロッコ（3） | ジ・O |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方本拠地 | ハイザック | [illegible] |
| ■中央庭園 | — | [illegible] |
| ■第一攻撃拠点 | — | 100 |
| ■第二攻撃拠点 | — | [illegible] |
| ■Aフィールド | — | [illegible] |
| ■Cフィールド | — | [illegible] |
| ■Dフィールド | シュドー（2） | [illegible] |
| ■Eフィールド | — | [illegible] |
| ■Fフィールド | — | [illegible] |
| ■Gフィールド | — | 50 |
| ■Hフィールド | ルー（2） | 50 |
| ■Iフィールド | — | 50 |
| ■Jフィールド | ドム | [illegible] |
| ■Kフィールド | — | [illegible] |
| ■Lフィールド | — | [illegible] |



マップを進むたびに退路を断たれる。敵エース機は見つけしだい撃墜し、不利な状態を作らないよう

## TACTICS コンテナのアイテムを使ってシロッコをすばやく撃墜

最初から出現しているシロッコをどのタイミングで撃墜するか、または撤退させるかで、その後の敵エース機出現のタイミングが変化する。基本的にシロッコを早く撃墜するほど展開が楽になるので、海岸にあるコンテナからSPゲージ回復アイテムを入手し、SP攻撃を使ってすばやく撃墜しよう。

シロッコ撃墜後はマップを北上していく。途中、プルやプルツーなどエース機が出現するので、そのつど撃墜し、多数のエース機を同時に相手するような場面を作らないこと。DかHフィールドを制圧したあとは第一攻撃拠点でシロッコを、Eフィールド周辺でルーを撃墜する。シロッコやルーの撃墜に時間をかけてしまうとジュドーとルーが合流し、戦いが厳しくなる。SP攻撃を使ってすばやく撃墜しよう。




武者ガンダムMk-IIのSP攻撃は強力なので、SPゲージさえたまれば、シロッコを撃墜するのはそう難しくはない。



ルーとジュドーは、出現後まっすぐ味方本拠地を目指す。シロッコを撃墜したら、急いで追いかけよう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | シロッコとの一騎打ち | ミッション開始直後、シロッコとの会話イベントが発生し、一騎討ちが開始される。 |
| 02 | シュドーとルーの救援 | イベントNo.01発生後、ジュドーとルーがシロッコに向けて移動を開始し、ジュドー、またはルーが POINT-1 POINT-2 へたどり着くごとに、それぞれのゲートが開放される。 |
| 03 | 敵防衛部隊出現 1 | 以下のすべての条件を満たすと、ジュドー、ルー、シロッコが撤退し、C、E、F、I、Lフィールドが出現。以後、Eフィールドに近づくとプル(1) 4 が、Fフィールドに近づくとプルツー(1) 5 が出現する。<br>①シロッコが生存している。 ② POINT-1 POINT-2 のゲートがどちらも開放される。 |
| 04 | 敵防衛部隊出現 2 | 以下のすべての条件を満たすと、ジュドー、ルー、シロッコが撤退し、C、E、F、G、I、Lフィールドが出現。以後、Gフィールドに近づくとエル 6 が、Iフィールドに近づくとビーチャ 7 が出現する。<br>①シロッコを撃墜する。 ② POINT-1 のゲートが開放される。 |
| 05 | 敵防衛部隊出現 3 | 以下のすべての条件を満たすと、ジュドー、ルー、シロッコが撤退し、C、E、F、G、I、J、Lフィールドが出現。以後、Aフィールドに近づくとエル 6 が、Eフィールドに近づくとプル(1) 4 が、Fフィールドに近づくとプルツー(1) 5 が、Kフィールドに近づくとビーチャ 7 が出現する。<br>①シロッコを撃墜する。 ② POINT-1 POINT-2 のゲートがともに開放されていない。 |
| 06 | 退路遮断 1 | プレイヤーがCフィールドに侵入すると、Fフィールドの POINT-1 のゲートが閉鎖され、ジュドー(2) 8 、D、Kフィールドが出現する。 |
| 07 | 退路遮断 2 | プレイヤーがLフィールドに侵入すると、Eフィールドの POINT-1 のゲートが閉鎖され、ルー(2) 9 、A、Hフィールドが出現する。 |
| 08 | 中央庭園、出現 | イベントNo.06、No.07発生後、ジュドー、またはルーを撤退させると、中央庭園が出現する。 |
| 09 | 第一攻撃拠点、出現 | イベントNo.08発生後、中央庭園を制圧すると、第一攻撃拠点が出現し、 POINT-3 のゲートが開放される。 |
| 10 | 敵増援部隊出現 | プレイヤーが第一拠点に侵入すると、 POINT-3 のゲートが閉鎖され、ジュドー(3) 10 、ルー(3) 11 、アーガマ 12 、シロッコ(2) 13 、第二攻撃拠点が出現する。 |
| 11 | 敵増援部隊追加 1 | 以下のすべての条件を満たすと、エル 6 、ビーチャ 7 が出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②イベントNo.10が発生している。 |
| 12 | 敵増援部隊追加 2 | 以下のすべての条件を満たすと、プル(1) 4 、プルツー(1) 5 が出現する。<br>①イベントNo.04が発生している。 ②イベントNo.10が発生している。 |
| 13 | プル、プルツー奇襲部隊 | 以下のすべての条件を満たすと、プル(2) 14 、プルツー(2) 15 が出現し、味方本拠地に向けて移動を開始する。<br>①イベントNo.11が発生している。 ②プレイヤーが第一攻撃拠点に進入後、90秒経過する。 |
| 14 | ジュドー進軍開始 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ジュドーが進軍を開始する。<br>①イベントNo.10、No.11、No.12のいずれかが発生している。 ②第二攻撃拠点のフィールド耐久値をある程度減らす。<br>③ルーを撃墜間近まで追い詰める。 ④シロッコをはじめとする敵増援部隊をある程度撃墜する。 |
| 15 | シロッコ、一時撤退 | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコ(2)が一時撤退する。<br>①第一攻撃拠点付近にシロッコがいる。②第一攻撃拠点付近にプレイヤーがいない。③シロッコとプレイヤーの距離がある程度離れている。 |
| 16 | シロッコ、味方本拠地を奇襲 | 以下のすべての条件を満たすと、シロッコ(3) 16 が出現し、味方本拠地に向けて移動を開始する。<br>①シロッコが生存している。 ②イベントNo.14が発生している。 ③イベントNo.15が発生している。<br>④プレイヤーとジュドーが接近する。 ⑤イベントNo.14発生後、90秒経過する。 |

# MISSION 03



STORY

武者ガンダムMk-Ⅱは、ジュドーたちとの戦いを経て、人類が特殊な進化を遂げていることを知る。地球への関心を強めた彼は、武者ガンダムのためではなく、自分の目的のために地球へ降下する方法を探す。そのためにも、今は目の前の戦いに勝ち抜かなくてはならない……。

## 忘れられた遺跡




● 耐久力回復(小)×5　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×7

### 勝利条件

■敵本隊の撃退

### 敗北条件

■味方本拠地の陥落

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 武者ガンダムMk-Ⅱ |
| 2 | ザク・タンク | ザク・タンク |
| 3 | ボール | ボール |
| 1 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ |
| 2 | ハマーン | キュベレイ |
| 3 | カミーユ | Zガンダム |
| 4 | ロベルト | リック・ディアス |
| 5 | アポリー | リック・ディアス |
| 6 | アムロ | ガンダム |
| 7 | シャア | シャア専用ザク |
| 8 | ハヤト | アウドムラ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■味方本拠地 | ハイザック | 150 |
| ■南西拠点 | アムロ | 100 |
| ■西部拠点 | ジム［×3］ | 50 |
| ■南部拠点 | – | 50 |
| ■第一防衛拠点 | ハマーン | 50 |
| ■第一攻撃拠点 | ジム［×3］ | 75 |
| ■Aフィールド | – | 50 |
| ■Bフィールド | ネモ | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | ロベルト | 50 |
| ■Eフィールド | アポリー | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | カミーユ | 50 |
| ■Hフィールド | – | 50 |
| ■Iフィールド | – | 50 |
| ■Jフィールド | バーザム | 50 |
| ■Kフィールド | エマ | 50 |
| ■Lフィールド | – | 50 |




ザク・タンクとボールの進行ルートを確保する、特殊なミッション。効率的なルートを選択しよう。

## TACTICS シャア出現後は、すぐに味方本拠地への通路をふさぐ

まずはAフィールドを制圧してから、ザク・タンクとボールをマップ中央部まで誘導する。ザク・タンクは、C→Iフィールドの順に通過させると時間的にも余裕ができるはずだ。誘導には関係ないが、Bフィールドも制圧すれば、味方本拠地の安全を確保できる。ザク・タンクが中央部まで進んだら、第一防衛拠点のハマーンを撃墜し、ボールの誘導ルートとなるG、Hフィールドを制圧しよう。

ザク・タンクとボールの誘導が終了したら南西拠点へ侵入。その後すぐにマップ南側の可動ゲートを東に向けて押しておこう。これで敵の進軍を遅らせられ、味方本拠地もしばらくは保つ。あとはシャアを撃墜し、最後に南西拠点の守備隊長アムロを撃墜すればクリアだ。



ザク・タンク、ボールともに敵に撃墜されることはない。護衛の必要はないので、フィールド制圧に集中しよう。




ザク・タンクの進行ルートが変わってしまうので、Bフィールドを制圧する際は POINT-1 の可動ゲートに触らないように。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 敵、出現 | Aフィールドを制圧すると、B、Jフィールドが出現する。 |
| 02 | ザク・タンクルート決定① | 以下のすべての条件を満たすと、ザク・タンクがBフィールドを通過し、南下する経路を選択する。<br>①イベントNo.03が発生していない。 ②Bフィールドを制圧する。 ③Bフィールドに面した POINT-1 の可動ゲートを動かす。 |
| 03 | ザク・タンクルート決定② | 以下の条件のすべてを満たすと、ザク・タンクがBフィールド横を通過し、北上する経路を選択する。Cフィールドが出現する。<br>①イベントNo.02が発生していない。 ②ザク・タンクがBフィールド付近に到達する。 |
| 04 | もう一度説明しよう！ | 以下のすべての条件を満たすと、武者ガンダムMk-IIがザク・タンクの進軍方法をもう一度説明し、カミーユ[3]、ロベルト[4]、アポリー[5]、D、E、F、G、H、Iフィールドが出現する。<br>①イベントNo.03が発生している。 ②Cフィールドを制圧する。 |
| 05 | ザク・タンクルート決定③ | 以下のすべての条件を満たすと、ザク・タンクがDフィールドを通過し、中央へ進軍する経路を選択する。<br>①ザク・タンクがDフィールド横を通過していない。 ②Dフィールドを制圧する。 |
| 06 | ザク・タンクルート決定④ | 以下の条件のすべてを満たすと、ザク・タンクがEフィールドを通過し、中央へ進軍する経路を選択する。<br>①ザク・タンクがEフィールド横を通過していない。 ②Eフィールドを制圧する。<br>③Eフィールドに面した POINT-2 の可動ゲートを動かす。 |
| 07 | ザク・タンクルート決定⑤ | 以下のすべての条件を満たすと、ザク・タンクがIフィールドを通過し、中央へ進軍する経路を選択する。<br>①ザク・タンクがIフィールド横を通過していない。 ②Iフィールドを制圧する。<br>③Bフィールドに面した POINT-1 の可動ゲートを動かさない。 |
| 08 | ザク・タンクルート決定⑥ | 以下のすべての条件を満たすと、ザク・タンクがマップ南部を通過し、中央へ進軍する経路を選択する。エマ[1]、K、Lフィールドが出現する。<br>①イベントNo.05、No.06、No.07が発生していない。 ②ザク・タンクがIフィールド横を通過する。 |
| 09 | 敵伏兵、出現 | イベントNo.02発生後、ザク・タンクがLフィールドに接近すると、エマ[1]、K、Lフィールドが出現する。 |
| 10 | 隠し通路発見！ | 以下のすべての条件を満たすと、 POINT-3 の隠し通路が通行可能になる。<br>①イベントNo.02が発生している。 ②Lフィールドを制圧する。<br>③武者ガンダムMk-IIとザク・タンクが同時にJフィールド内にいる。 |
| 11 | ハマーン、出現 | ザク・タンクかボールが第一攻撃拠点に接近すると、ハマーン[2]、第一防衛拠点が出現する。 |
| 12 | ボール、出現① | 以下のいずれかの条件を満たすと、ボール[3]、カミーユ[3]、ロベルト[4]、アポリー[5]、D、E、F、G、H、Iフィールドが出現する。<br>①ザク・タンクが第一攻撃拠点の目的地に到達する。 ②イベントNo.10が発生している。 |
| 13 | ボール、出現② | ザク・タンクがGフィールドに接近すると、ボール[3]が出現する。 |
| 14 | やっとこっちのターン | ザク・タンクとボールが目的地に到着すると、 POINT-4 の隠し通路が通行可能になる。 |
| 15 | 敵本隊出現① | 以下のすべての条件を満たすと、アムロ[6]、南西拠点が出現する。<br>①イベントNo.17が発生していない。 ②西部拠点を制圧する。 |
| 16 | シャア出現 | 以下のすべての条件を満たすと、シャア[7]、アウドムラ[8]、第一攻撃拠点が出現し、 POINT-3 の隠し通路、 POINT-5 のゲートが通行可能になる。<br>①イベントNo.15が発生している。 ②プレイヤーが南西拠点に進入する。 |
| 17 | 敵本隊出現② | 以下の条件を満たすと、アムロ[6]、シャア[7]、アウドムラ[8]、南西拠点、第一攻撃拠点が出現する。<br>①イベントNo.15が発生していない。 ②プレイヤーが南部拠点に進入する。 |




# MISSION 04

STORY 3

アムロやシャアの能力を目の当たりにした武者ガンダムMk-IIは、人間に無限の可能性を見い出す。武者ガンダムMk-IIは、地球降下の準備を整えるためひとまず武者ガンダムと合流するが、すでに武者ガンダムから離反し、単独で地球へと降下する考えが固まりつつあった。

## 小隕石地帯




● 耐久力回復(小)×5 ◎ 耐久力回復(全回復)×2
◉ 耐久力回復(中)×1 ● SPゲージ回復(小)×8

### 勝利条件

敵軍戦艦をすべて撃墜
➡ロランの撃墜

### 敗北条件

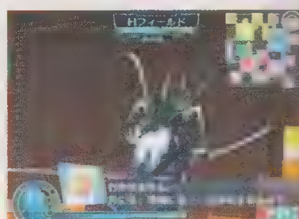
メインルームの陥落、または武者ガンダム、武者ガンダムMk-IIいずれかの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダムMk-II | 武者ガンダムMk-II |
| 2 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | ロラン(1) | ∀ガンダム |
| 2 | エマ | ガンダムMk-II |
| 3 | プルツー | キュベレイMk-II(赤) |
| 4 | アムロ | ガンダム |
| 5 | シャア | 百式 |
| 6 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 7 | ロラン(2) | ∀ガンダム |
| [illegible] | シロッコ | ジ・O |
| [illegible] | ハマーン | キュベレイ |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| メインルーム | ゲルググ | 100 |
| サブルームA | ― | 70 |
| サブルームB | ガザD[×3] | 70 |
| Aフィールド | ― | 50 |
| Bフィールド | ― | 50 |
| Cフィールド | ― | 50 |
| Dフィールド | ― | 50 |
| Eフィールド | ― | 50 |
| Fフィールド | ― | 50 |
| Gフィールド | | 50 |
| Hフィールド | ― | 50 |
| Iフィールド | ― | 50 |
| Jフィールド | | 50 |
| Kフィールド | ― | 50 |
| Lフィールド | | 50 |
| Mフィールド | ― | 50 |
| Nフィールド | ― | 50 |




武者ガンダム編のミッション04と、進行手順はほとんど同じ。最終ターゲットは2回目に出現するロランだ



## TACTICS SP攻撃を使い、敵エースをすばやく撃墜していこう

月光蝶使用後、または2回目に出現したロランを撃墜すればクリアとなる。月光蝶を使われる前にクリアしたいので、狙いは2回目に出現するロランだ。なお、武者ガンダムはメインルームを防衛しないので、メインルームの状態はこまめに確認しよう。

2回目のロランは、ロランが生存していない状態で、敵エース機を6機撃墜して出現させるのが手っ取り早い。メインルーム北東のゲートから外に出て、反時計回りに進みながら敵エース機を撃墜していこう。武者ガンダムMk-IIはSP攻撃が強力なので、敵エース機との戦いはSP攻撃をメインに使うといい。効率よくエマ→シロッコ→ロラン→東方不敗→ハマーン→プルツーの順に撃墜していけば、メインルームが脅かされる前に2回目のロランを出現させられる。



武者ガンダムMk-IIのSP攻撃は、1対1の戦いでこそその真価を発揮する。SP攻撃1の段階でも、十分な威力を誇る。




メインの攻撃法となるSP攻撃をより強化するために、「ヒートアップ」、「ハイテンション」のスキルを装備しておきたい。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | メインルーム、ゲート封鎖 | 以下のすべての条件を満たすと、POINT-1 POINT-2 のゲートが閉鎖される。<br>①2Pがいない。 ②プレイヤーと武者ガンダムMk-IIがメインルームから外に出る。 |
| 02 | 第三勢力優勢 | イベントNo.03が未発生で、以下のいずれかの条件を満たすと、第三軍が進軍を開始する。<br>①エマ、プルツーのいずれかを撃墜する。 ②敵フィールドが4つ以下になる。 |
| 03 | 敵勢力優勢 | イベントNo.02が未発生で、以下のいずれかの条件を満たすと、敵が進軍を開始する。<br>①シロッコを撃墜する。 ②第三軍フィールドが2つ以下になる。 |
| 04 | 中盤敵援軍出現 | 以下の①と②の条件、③と④の条件からそれぞれ1つ以上を満たすと、POINT-1 POINT-2 のゲートが開放され、敵増援が出現する。メインルームからプレイヤーが最初に出た出口が POINT-1 の場合はアムロ4、シャア5、K、Nフィールドが出現し、POINT-3 の隔壁が破壊される　メインルームからプレイヤーが最初に出た出口が POINT-2 の場合は東方不敗6、L、Mフィールドが出現し、POINT-4 の隔壁が破壊される。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコのうち2機以上を撃墜する。 ②自軍フィールドが6つ以上になる。<br>③イベントNo.02が発生している。 ④イベントNo.03が発生している。 |
| 05 | ハマーン出現 | イベントNo.04発生後、ハマーンが出現し、シャア、東方不敗のいずれかに移動を開始する。 |
| 06 | アムロ・シャア出現 | イベントNo 04で東方不敗が出現した場合、以下のすべての条件を満たすと、アムロ4、シャア5、K、Nフィールドが出現する。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、東方不敗のいずれか3機以上を撃墜する。 ②東方不敗、ハマーンのいずれかを撃墜する。 |
| 07 | 東方不敗出現 | イベントNo 04でアムロ、シャアが出現した場合、以下のすべての条件を満たすと東方不敗6、L、Mフィールドが出現する。<br>①ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャアのいずれか3機以上を撃墜する。②アムロ、シャア、ハマーンのいずれかを撃墜する。 |
| 08 | ロラン月光蝶開始1 | 以下の①～③すべての条件を満たし、④～⑥のいずれかの条件を満たすと、ロラン周辺のフィールドが敵フィールドになり、以後、2回に分けてマップが全面的に敵フィールドに変更される。POINT-3 POINT-4 の隔壁が破壊される。<br>①アムロ、シャア、東方不敗が出現している。②アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち2機以上を撃墜する。③ロランが生存している。④ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち6機を撃墜する。⑤④に表記した8機中5機を撃墜し、自軍フィールドが6つ以上になる。⑥④に表記した8機中4機を撃墜し、自軍フィールドが7つ以上になる。 |
| 09 | ロラン再出現 | 以下の①～③すべての条件を満たし、④～⑥のいずれかの条件を満たすと、Dフィールドが敵フィールドになり、ロラン(2)7が出現する。<br>①アムロ、シャア、東方不敗が出現している。②アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち2機以上を撃墜する。③ロランが生存していない。④ロラン、エマ、プルツー、シロッコ、アムロ、シャア、東方不敗、ハマーンのうち6機を撃墜する。⑤④に表記した8機中5機を撃墜し、自軍フィールドが6つ以上になる。⑥④に表記した8機中4機を撃墜し、自軍フィールドが7つ以上になる。 |
| 10 | ロラン月光蝶開始2 | イベントNo.09発生後、Dフィールド周辺に敵軍以外のフィールドが1つでもあるときに、以下のいずれかの条件を満たすと、Dフィールド周辺が敵フィールドとなる。 ①プレイヤーがDフィールドに進入する。 ②ロラン出現後、1分経過する。 |
| 11 | 広がる月光蝶 | Dフィールド周辺に敵軍以外のフィールドが1つでもあるときに、以下のいずれかの条件を満たすと、ロランがワープし、いくつかのフィールドが敵フィールドになり、POINT-3 POINT-4 の隔壁が破壊される(以後、同様条件で2回に分けてマップが全面的に敵フィールドとなる)。<br>①イベントNo.10発生後、1分経過する。 ②ロランがいるフィールドに進入後、1分以内にフィールドを制圧できない。 |
| 12 | ロラン降下 | イベントNo.09発生後、ロランのいるフィールドを制圧すると、月光蝶が発生しなくなる。 |

ORIGINAL MODE ◆オリジナルモード

# MISSION 05



STORY

人間の可能性を守るため、武者ガンダムMk-Ⅱは武者ガンダムに対して反旗を翻す。先んじて地球への降下を果たした彼は、罠を仕掛けて武者ガンダムの到着を待つ。武者ガンダムを倒し、彼の支配から人類を救うことができるのか? 武者ガンダムMk-Ⅱの最後の戦いが、ここに始まる。

## ジャブロー




● 耐久力回復(小)×6　◎ 耐久力回復(全回復)×2
◎ 耐久力回復(中)×1　● SPゲージ回復(小)×8

武者ガンダムの出現位置は、Cフィールドに進入した場合は 1a 、それ以外は 1b 。ロランの出現位置は、POINT-1 のゲートから外に出た場合は ■ 、POINT-2 のゲートから外に出た場合は ■ 。

### 勝利条件

■武者ガンダムの撃墜

### 敗北条件

■敵による全フィールドの制圧
➡武者ガンダムMk-Ⅱの撃墜

### ユニットデータ

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 武者ガンダムMk-Ⅱ |
| 2 | 偽武者ガンダムMk-Ⅱ | 偽武者ガンダムMk-Ⅱ |
| 1 | 武者ガンダム | 武者ガンダム |
| 1 | ロラン | ∀ガンダム |
| 2 | ドモン | ゴッドガンダム |
| 3 | 東方不敗 | マスターガンダム |
| 4 | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ |
| 5 | ミリアルド | ガンダムエピオン |

### フィールドデータ

| | | |
|---|---|---|
| ■基地中枢 | – | 50 |
| ■Aフィールド | – | 50 |
| ■Bフィールド | – | 50 |
| ■Cフィールド | – | 50 |
| ■Dフィールド | – | 50 |
| ■Eフィールド | – | 50 |
| ■Fフィールド | – | 50 |
| ■Gフィールド | – | 50 |
| ■Hフィールド | – | 50 |
| ■Iフィールド | – | 50 |
| ■Jフィールド | – | 50 |
| ■Kフィールド | – | 50 |



初期状態の武者ガンダムには歯が立たない。イベントを起こして弱体化させてからが勝負だ。

## TACTICS フィールド制圧と敵エース機の撃墜で、武者ガンダムを弱体化

武者ガンダムの撃墜がこのミッションの目的だが、武者ガンダムは極端に強化されており、そのままでは勝負にならない。最終的に武者ガンダムとはジャブロー基地の外で戦うことになるので、それまでは接触を避け、イベントを発生させて武者ガンダムを弱体化させることに集中しよう。

武者ガンダムは基地中枢に向かってくるので、なるべく近づかないように基地からの脱出を目指すこと。POINT-1、POINT-2のゲートが閉じているが、敵フィールドを3つ制圧すれば開けられる。その後、H、I、J、Kのうち3つのフィールドを制圧すれば武者ガンダムを1段階弱体化できる。ロランがいずれかのフィールドを狙うのでそこはあきらめ、それ以外の3つのフィールドを確実に制圧しよう。

このあとは、ヒイロ、ドモン、東方不敗、ミリアルドが出現。このうち3機を撃墜すれば、武者ガンダムをさらに1段階弱体化できる。まずはPOINT-1かPOINT-2のゲートへ向かい、近くにいる2機を撃墜。その後はもう一方のゲートへ向かい、残っている1機を撃墜しよう。あとは武者ガンダムを撃墜するだけだ。2段階弱体化させておけば、もはや強敵ではない。



武者ガンダムを2段階弱体化させたら、すぐに量産機を撃墜してSPゲージをためる。万全の準備で迎え撃とう。

## イベントリスト

| No | イベント名 | 発生条件 |
|---|---|---|
| 01 | 武者ガンダム出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと武者ガンダム1が出現し、基地中枢に向けて移動を開始する。POINT-1 POINT-2のゲートが閉鎖される。<br>①Aフィールドに進入する。<br>②Cフィールドに進入する。 |
| 02 | 武者ガンダム警報 | 以下のすべての条件を満たすと、武者ガンダムの標的が武者ガンダムMk-IIになり、警報が出る。<br>①イベントNo.06が発生していない。 ②イベントNo.08が発生していない。<br>③プレイヤーが武者ガンダムに接近する。 |
| 03 | ジャブロー基地ゲートの開放 | イベントNo.01発生後、ジャブロー基地内のフィールドを3つ以上制圧すると、POINT-1 POINT-2のゲートが開放される。 |
| 04 | 武者ガンダムを基地中枢に隔離成功 | 以下の条件をすべて満たすと、基地中枢に武者ガンダムを閉じ込める。<br>①武者ガンダムに基地中枢を制圧される。 ②プレイヤーが基地中枢周辺にいない。 |
| 05 | ロラン出現 | 以下のいずれかの条件を満たすと、ロランが出現する。<br>①POINT-1のゲートから外に出る。 ②POINT-2のゲートから外に出る。 |
| 06 | 武者ガンダム弱体化1 | 第三軍より先に、H、I、J、Kフィールドのいずれか3つを制圧すると、武者ガンダムが弱体化する。 |
| 07 | Gガンダム・Wガンダム勢出現 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモン、東方不敗、ヒイロ、ミリアルドが出現する。<br>①ロランを撃墜する。 ②H、I、J、Kフィールドのいずれか3つを制圧する、または第三軍に2つ制圧される。 |
| 08 | 武者ガンダム弱体化2 | 武者ガンダムより先に、ドモン、東方不敗、ヒイロ、ミリアルドのいずれか3機を撃墜すると、武者ガンダムが弱体化する。 |
| 09 | 武者ガンダム回復 | 武者ガンダムがプレイヤーより先にドモン、東方不敗、ヒイロ、ミリアルドを撃墜すると、それぞれを撃墜した際に耐久力が完全回復する。 |
| 10 | ライバルの救援 | 以下のすべての条件を満たすと、ドモンと東方不敗、ヒイロとミリアルドの組み合わせで相互に救援に向かう。<br>①ドモンと東方不敗、またはヒイロとミリアルドが生存している。<br>②プレイヤー、または武者ガンダムが救援される側のキャラクターと戦闘している。<br>③救援される側のキャラクターの耐久力が50%以下になる。<br>④救援される側のキャラクターがまだ救援に向かっていない。<br>⑤救援するキャラクターと武者ガンダムが一定以上離れている。 |
| 11 | 武者ガンダムとの一騎打ち | 以下のすべての条件を満たすと、すべてのフィールドが消滅し、武者ガンダムを除くすべての第三軍が撤退する。<br>①ドモンを撃墜する。 ②東方不敗を撃墜する。 ③ヒイロを撃墜する。 ④ミリアルドを撃墜する。 |
| 12 | 武者ガンダム弱体化③ | 以下のすべての条件を満たすと、武者ガンダムが弱体化する。<br>①基地中枢が制圧される前にジャブロー基地外へ脱出する。<br>②イベントNo.06が発生している。 ③イベントNo.08が発生している。 |

# 総合RANKING

## パイロット&MSの306種類の組み合わせを検証！

パイロットとMSの組み合わせでの格闘、射撃、防御力をランキングしてみた。1位～306位のうち、上位と最下位をピックアップして掲載している。総合防御力は「(パイロットの防御+MSの防御)÷100×耐久力」でポイントを割り出している。初期レベルでは1～2組の組み合わせがトップになっているが、最高レベルでは能力値がMAXになり、1位に並ぶパイロットとMSの数が増える。

### 総合格闘攻撃力
(パイロットレベル1&MS レベル1)

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | シャア | シャア専用ザク | 224 |
| 2 | 東方不敗 | マスターガンダム | 209 |
| | 東方不敗 | 武者ガンダム | 209 |
| 4 | 東方不敗 | ゴッドガンダム | 207 |
| 5 | 東方不敗 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 204 |
| 6 | シャア | シャア専用ゲルググ | 199 |
| | ドモン | 武者ガンダム | 199 |
| | 東方不敗 | シャア専用ザク | 199 |
| | 東方不敗 | ガンダムエピオン | 199 |
| 305 | プル | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 119 |
| | プル | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 119 |

### 総合射撃攻撃力
(パイロットレベル1&MS レベル1)

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | アムロ | Zガンダム | 208 |
| 2 | アムロ | キュベレイ | 207 |
| 3 | アムロ | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 205 |
| | アムロ | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 205 |
| | ハマーン | ウィングガンダムゼロ | 205 |
| 6 | アムロ | ウィングガンダムゼロ | 204 |
| | カミーユ | ウィングガンダムゼロ | 204 |
| | ハマーン | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 204 |
| | ハマーン | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 204 |
| 305 | ドモン | ゴッドガンダム | 110 |
| | ドモン | ガンダムエピオン | 110 |

### 総合防御力
(パイロットレベル1&MS レベル1)

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ドモン | ∀ガンダム | 858 |
| | ドモン | 武者ガンダム | 858 |
| 3 | ロラン | ∀ガンダム | 853 |
| | ロラン | 武者ガンダム | 853 |
| | ジェリド | ∀ガンダム | 853 |
| | ジェリド | 武者ガンダム | 853 |
| | 武者ガンダム | 武者ガンダム | 853 |
| 8 | ミリアルド | ∀ガンダム | 827 |
| | ミリアルド | 武者ガンダム | 827 |
| 305 | カミーユ | シャア専用ザク | 304 |
| | ハマーン | シャア専用ザク | 304 |

### 総合格闘攻撃力
(パイロットレベル[illegible]&MS レベル[illegible])

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ドモン | ゴッドガンダム | 400 |
| | ドモン | マスターガンダム | 400 |
| | ドモン | 武者ガンダム | 400 |
| | ドモン | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 400 |
| | 東方不敗 | ゴッドガンダム | 400 |
| | 東方不敗 | マスターガンダム | 400 |
| | 東方不敗 | 武者ガンダム | 400 |
| | 東方不敗 | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 400 |
| | 武者ガンダム | 武者ガンダム | 400 |
| | 武者Mk-Ⅱ | 武者ガンダムMk-Ⅱ | 400 |
| 305 | エマ | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 318 |
| | エマ | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 318 |

### 総合射撃攻撃力
(パイロットレベル[illegible]&MS レベル[illegible])

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | アムロ | Zガンダム | 400 |
| | アムロ | キュベレイ | 400 |
| | アムロ | ウィングガンダムゼロ | 400 |
| | アムロ | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 400 |
| | アムロ | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 400 |
| | カミーユ | Zガンダム | 400 |
| | カミーユ | キュベレイ | 400 |
| | カミーユ | ウィングガンダムゼロ | 400 |
| | カミーユ | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 400 |
| | カミーユ | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 400 |
| | ヒイロ | Zガンダム | 400 |
| | ヒイロ | キュベレイ | 400 |
| | ヒイロ | ウィングガンダムゼロ | 400 |
| | ヒイロ | キュベレイMk-Ⅱ(黒) | 400 |
| | ヒイロ | キュベレイMk-Ⅱ(赤) | 400 |
| 306 | ドモン | ゴッドガンダム | 321 |

### 総合防御力
(パイロットレベル[illegible]&MS レベル[illegible])

| 順位 | パイロット | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ドモン | ∀ガンダム | 3200 |
| | ドモン | 武者ガンダム | 3200 |
| | ロラン | ∀ガンダム | 3200 |
| | ロラン | 武者ガンダム | 3200 |
| | 武者ガンダム | 武者ガンダム | 3200 |
| 6 | ジェリド | ∀ガンダム | 3184 |
| | ジェリド | 武者ガンダム | 3184 |
| 306 | カミーユ | シャア専用ザク | 1944 |



# Chapter 05 DATA

敵としてのみ登場する多数のMSや戦艦、
ゲーム中のムービーや名台詞、ボイスを掲載している。
名台詞のコンプリートなどに役立ててほしい。

# MS&戦艦ギャラリー

**プレイヤーが操作できないMS、
ゲーム中に登場する戦艦を登場作品別に紹介。**

## INDEX(五十音順)





### ガンキャノン
RX-77-2 GUNCANNON

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：17.5m　■重量：51.0t

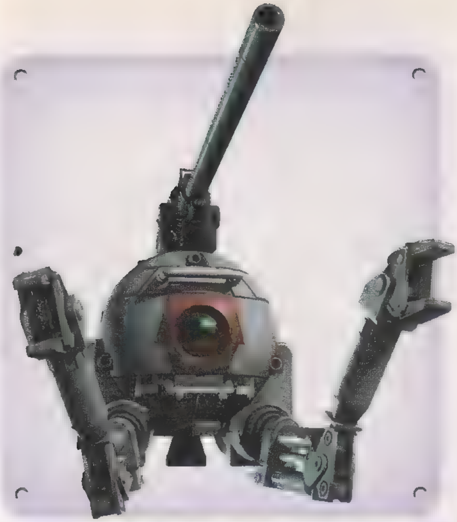
ガンダム、ガンタンクとの3機でのセット運用を前提に開発された地球連邦軍のMS。ビーム·ライフルと2門のキャノン砲を使った中距離戦を得意とする。



### ジム
RGM-79 GM

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：18.0m　■重量：41.2t

ガンダムをもとに徹底的なコスト削減を図って造られた連邦軍の量産型MS。ビーム·ライフルより消費エネルギーの少ないビーム·スプレーガンを装備する。



## ボール
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：12.8m　■重量：17.2t

宇宙用の作業ポッドに低反動砲をとりつけるというコンセプトで誕生した連邦軍の量産機。単体での戦闘能力は高くないが、ジムの支援用兵器として活躍した。



## ザクII
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：17.5m　■重量：56.2t

一年戦争時、ジオン軍でもっとも数多く生産されたMS。武装はザク・マシンガン、ザク・バズーカに加え、白兵戦用のヒート・ホークを装備している。



## グフ
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：18.2m　■重量：58.5t

対MS戦を主眼において開発されたジオン軍のMS。電磁式のヒート・ロッドや高熱で溶解させるヒート・サーベルといった、白兵戦に重点を置いた装備を有する。



## ドム
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：18.6m　■重量：62.6t

熱核ジェットエンジンを搭載し、陸上でのホバー移動を可能としたジオン軍のMS。なお、宇宙用にエンジンを換装した機体は、リック・ドムと呼ばれる。



## ズゴック

[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：18.4m　■重量：65.1t

ゴッグなどのデータをもとに開発されたジオン軍の水陸両用MS。格闘戦用のクローのほか、メガ粒子砲やロケット砲も備える。



## シャア専用ズゴック

[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：18.4m　■重量：65.1t

シャアの専用機で、彼のパーソナルカラーである赤い塗装が施されている。機動性を重視したS型と呼ばれるタイプで、武装は通常のズゴックと同様。



## ゲルググ

[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：19.2m　■重量：42.1t

一年戦争の末期に戦線に投入されたジオン軍のMS。ジオン軍では初めてビーム・ライフルを実用化した機体で、一年戦争終結後も多種の発展機体が生産された。



## エルメス

[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：85.4m　■重量：163.7t

ジオン軍のニュータイプ専用MA（モビルアーマー）。サイコミュ・システムにより遠隔操作ができるビットを搭載し、オールレンジ攻撃を行える。



### ジオング

■登場作品：機動戦士ガンダム
■全高：17.3m　■重量：151t

ニュータイプ用として開発されたジオン軍のMS。サイコミュ・システムを搭載し、有線でつながった腕部によるオールレンジ攻撃を可能としている。



### ザク・タンク

■登場作品：MSV
■全高：14.7m　■重量：53.6t

損壊したザクⅡとマゼラ・ベースを組み合わせて、作業用MSとして再生させた機体。作業用MSではあるが、マゼラ・ベース部分の3連装機関砲での攻撃が可能。



### グフ飛行型

■登場作品：MSV
■全高：18.4m　■重量：58.5t

グフの脚部に強力なホバー機能を追加し、空中浮遊を可能にした機体。武装はグフのヒート剣のほか、ドムのジャイアント・バズをあわせ持つ。



### J・ライデン専用ゲルググ

■登場作品：MSV
■全高：19.2m　■重量：53.5t

「真紅の稲妻」の異名を持つジョニー・ライデン専用のゲルググ。機体はJ・ライデンのパーソナルカラーであるクリムゾンレッドで塗装されている。



## ジム・コマンド
RGM-79GS GM COMMAND

■登場作品：機動戦士ガンダム0080
■全高：18.0m　■重量：44.6t

ジムを改良して投入された連邦軍のMS。拠点防衛用として開発されたため、ビーム・サーベルやビーム・ガンなど必要最低限の武装にとどまっている。



## ガトー専用ゲルググ
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム0083
■全高：19.2m　■重量：42.1t

「ソロモンの悪夢」と呼ばれ恐れられたアナベル・ガトーの専用機。通常機とは機体カラーが異なるほか、大型のビーム・ライフルを装備している。



## ジムⅡ
[illegible]

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：18.1m　■重量：40.5t

ジムの後継機として開発された機体だが、性能に大きな差はない。地球連邦軍のジムⅡは赤色、エゥーゴのジムⅡは緑色と、胸部などの塗装が異なる。



## ネモ
[illegible]

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：18.5m　■重量：36.2t

エゥーゴの主力MSとして大量に戦線に投入された量産機。脚部に巨大なスラスターが配置され、量産機でありながら高い機動性を得ている。



## リック・ディアス

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：18.7m　■重量：32.2t

エゥーゴの要請を受けてアナハイム社が開発したMS。軽量かつ極めて高い硬度を持つ新素材、ガンダリウムγをMSとして初めて採用し、軽量化が図られている。



## ハイザック

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：18.0m　■重量：38.7t

ザクⅡをモデルとして開発された連邦軍の主力MS。機体出力は低いものの、バックパックの大型化と脚部側面のスラスターにより、高い機動性を得ている。



## マラサイ

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：17.5m　■重量：33.1t

ハイザックをベースに、ガンダリウム合金を装甲材に使用したティターンズの量産型MS。頭部はヘルメット状の装甲で覆われており、耐弾性が増している。



## ガザC

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：18.3m　■重量：40.8t

作業用だった機体を改良して誕生した、ネオ・ジオンの量産型MS。大口径の銃器であるナックル・バスターとビーム・サーベルを備え、MA形態への変形も可能。



## バーザム

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：19.4m　■重量：40.4t

ガンダムMk-Ⅱをベースに主力量産型MSとして開発されたティターンズの機体。機体各部の極端な簡略化により、腹部と腰部を持たない形状となっている。



## ハンブラビ

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：19.9m　■重量：34.6t

ヤザン、ダンケル、ラムサスが搭乗するティターンズの可変MS。機体にからませて高圧電流を流す海ヘビや、フェダーイン・ライフルなどの武器を備える。



## バウンド・ドック

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：27.3m　■重量：82.7t

宇宙での運用を目的として開発されたティターンズの大型可変MS。本来はニュータイプ専用であるが、機体の調整により、ニュータイプ以外でも搭乗できる。



## パラス・アテネ

■登場作品：機動戦士Zガンダム
■全高：21.6m　■重量：65.0t

シロッコがジュピトリス内で設計、完成させたティターンズの重MS。多数の武器を携行するため機動力が低下したが、戦艦にも匹敵する火力を誇る。



## ボリノーク・サマーン
PMX-002 [illegible]

■登場作品：機動戦士Ζガンダム
■全高：19.9m　■重量：31.6t

パラス・アテネと同じくシロッコがジュピトリス内で設計、完成させたティターンズのMS。高い索敵能力を持つ偵察用MSだが、格闘戦等も行える。



## ガザD
AMX-[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダムΖΖ
■全高：17.0m　■重量：28.7t

ガザCの設計思想を受け継いで開発された、ネオ・ジオンの量産型可変MS。ガザCより火力や機動力は向上しているが、支援兵器としての運用を主とする。



## バウ
AMX-[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダムΖΖ
■全高：18.5m　■重量：34.7t

ネオ・ジオンの試作型可変MS。グレミーが搭乗するこの機体には、開発時のコードネーム「飛龍」を表す「龍」と「飛」を組み合わせた漢字が記されている。



## 量産型バウ
AMX-107 [illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダムΖΖ
■全高：18.5m　■重量：34.7t

ネオ・ジオンの可変MSバウの量産機。上半身のバウ・アタッカーと下半身のバウ・ナッターに分離可能で、無人となるバウ・ナッターは無線制御される。



## 量産型キュベレイ
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダムZZ
■全高：18.4m　■重量：35.2t

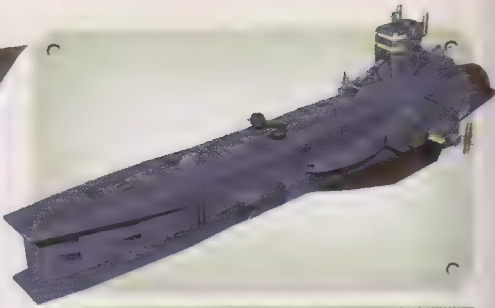
キュベレイをベースにグレミーが開発したネオ・ジオンの量産型MS。ファンネル・コンテナの大型化により、キュベレイの3倍のファンネルを搭載できる。



## ホワイトベース
[illegible]

■登場作品：機動戦士ガンダム

地球連邦軍がMSの搭載・運用をコンセプトとして設計した強襲揚陸艦。その独特なフォルムから、ジオン軍からは「木馬」と呼ばれた。



## サラミス　SALAMIS

■登場作品：機動戦士ガンダム

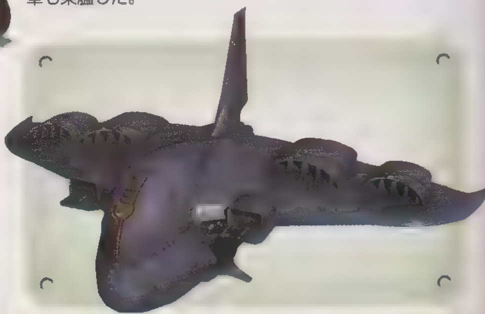
連邦軍の宇宙巡洋艦。単装メガ粒子砲やミサイルランチャーを備える艦船で、マゼラン級などの宇宙戦艦とともに連邦軍の主力として活躍した。



## ビッグトレー　BIGTRAY

■登場作品：機動戦士ガンダム

連邦軍の大型陸戦艇。主砲2門と3連装メガ粒子砲を備え、移動要塞として運用された。連邦軍司令官のレビル将軍も乗艦した。



## ガウ　GAW

■登場作品：機動戦士ガンダム

ジオン軍の大型輸送機。1機で機動1個中隊の戦力を保有する攻撃空母で、大規模な爆撃を行うことも可能。一年戦争の終戦までに数十機が生産された。



## ムサイ　MUSAI

■登場作品：機動戦士ガンダム

MSの搭載・運用を目的に開発されたジオン軍の軽巡洋艦。連装メガ粒子砲などを備え、一年戦争ではジオン軍の主力艦として活躍した。



## ザンジバル　ZANZIBAR

■登場作品：機動戦士ガンダム

大気圏への突入能力と、大気圏下での巡航能力をあわせ持つジオン軍の機動巡洋艦。シャアなどが乗艦し、地球と宇宙の両方で活躍した。



## アーガマ　ARGAMA

■登場作品：機動戦士Zガンダム

ホワイトベースを参考に建造されたエゥーゴの宇宙巡洋艦。MSを8機まで搭載・運用でき、大気圏下での飛行も可能。ヘンケンやブライトが艦長を務めた。



## ラーディッシュ　RADISH

■登場作品：機動戦士Zガンダム

エゥーゴがアーガマをもとに後続艦として建造した宇宙戦艦。居住空間を廃したことにより、火力とMS搭載数の増大を実現させた。



## アウドムラ　AUDHUMLA

■登場作品：機動戦士Zガンダム

エゥーゴが連邦軍から奪い、最終的には武装組織カラバのものとなった大型輸送機。大気圏下で運用する輸送機としては最大級の大きさを誇る。



## グワダン　GWADAN

■登場作品：機動戦士Zガンダム

アクシズの旗艦として運用された超大型戦艦。旧ジオン軍の大型戦艦グワジンのコンセプトをとり入れたため、全体的な形状が同艦によく似ている。

# ムービーリスト

**ゲーム中に流れるイベントムービーの発生条件をまとめた。**
**特定のMSに搭乗していないと見られないムービーが多いので注意しよう。**

## オフィシャルモード

| キャラクター | | | |
|---|---|---|---|
| アムロ編 | 1 | ザクとは違うのだよ | ミッション01でガンダムに搭乗したアムロがランバ・ラルと戦闘する。 |
| | 2 | ジェットストリームアタック | ミッション01でプレイヤーがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかと戦闘する。 |
| | 3 | 俺を踏み台に…… | ミッション01でガンダムに搭乗したアムロがガイア、オルテガ、マッシュのいずれかを撃墜する。 |
| | 4 | 復活のシャア | ミッション02でガンダムに搭乗したアムロが正体不明機と戦闘する。 |
| | 5 | 謎のモビルスーツ | ミッション03でガンダムに搭乗したアムロがGフィールドに侵入する。 |
| | 6 | きらめきのララァ | ミッション03でガンダムに搭乗したアムロがシャア(2回目)を撃墜する。 |
| | 7 | ラストシューティング | ミッション04でガンダムに搭乗したアムロがシャアを撃墜する。 |
| | 8 | エンディング | ミッション04をクリアする。 |
| シャア編 | 9 | きらめきのララァ | ミッション01をシャアがシャア専用ゲルググに搭乗した状態でクリアする。 |
| | 10 | 大気圏突入 | ミッション02で以下のいずれかの条件を満たした状態で、クワトロがジェリドとカクリコンを撃墜する。①2Pがいない。②2PがガンダムMk-Ⅱに搭乗したカミーユ。 |
| | 11 | ジャブローの風 | ミッション03で以下のいずれかの条件を満たす。<br>①2Pがいない。②2PがガンダムMk-Ⅱに搭乗したカミーユ。 |
| | 12 | ジャブロー脱出 | ミッション03で百式に搭乗したクワトロが、以下のすべての条件を満たす。<br>①ジェリド(2回目)を撃墜する。②ジャブロー基地内部にクワトロとカミーユが残っていない。<br>③2Pがいない、または2Pがカミーユの場合は搭乗機がガンダムMk-Ⅱ。 |
| | 13 | 落日のシャア | ミッション04でハマーン(2回目)を撃墜する。 |
| | 14 | エンディング | ミッション04をクリアする。 |
| カミーユ編 | 15 | 大気圏突入 | ミッション01でガンダムMk-Ⅱに搭乗したカミーユが、ジェリドとカクリコンを撃墜する。 |
| | 16 | ジャブローの風 | ミッション02でカミーユがガンダムMk-Ⅱに搭乗してミッションを始める。 |
| | 17 | ジャブロー脱出 | ミッション02をカミーユがガンダムMk-Ⅱに搭乗した状態でクリアする。 |
| | 18 | 全方位攻撃 | ミッション03で以下のすべての条件を満たす。<br>①ヤザン、ダンケル、ラムサスのいずれかを撃墜する。②ジェリドを撃墜する。 |
| | 19 | 生きていたシャア | ミッション03で2Pがいない、または2Pがクワトロ以外の状態でZガンダムに搭乗したカミーユが以下のいずれかの条件を満たす。<br>①カミーユがシロッコと戦闘する。②ハマーン(1回目)を撃墜する。 |
| | 20 | 宇宙の声 | ミッション03でZガンダムに搭乗したカミーユが、ハマーン(2回目)を撃墜する。 |
| | 21 | カミーユ覚醒 | ミッション04でZガンダムに搭乗したカミーユが、ヤザン(2回目)を撃墜する。 |
| | 22 | 宇宙を駆ける | ミッション04でZガンダムに搭乗したカミーユが、シロッコ(2回目)を撃墜する。 |
| | 23 | エンディング | ミッション04をクリアする。 |
| シロッコ編 | 24 | 全方位攻撃 | ミッション01でジ・Oに搭乗したシロッコが、Bフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| | 25 | 生きていたシャア | ミッション01でジ・Oに搭乗したシロッコが、以下のすべての条件を満たす。<br>①カミーユ(1回目)が出現している。②カミーユ、ハマーンに同時に近づく。 |
| | 26 | カミーユ覚醒 | ミッション02でヤザンがカミーユに向かって進軍を開始したあと、ヤザンとカミーユが接近する。 |
| | 27 | 宇宙を駆ける | ミッション02でジ・Oに搭乗したシロッコが、カミーユ(3回目)を撃墜する。 |
| | 28 | エンディング | ミッション02をクリアする。 |
| ハマーン編 | 29 | 全方位攻撃 | ミッション01で以下の条件をすべて満たす。①シロッコ、サラ、レコアが撃墜されていない。<br>②キュベレイに搭乗したハマーンがシロッコ、サラ、レコアのいずかと戦闘する。 |
| | 30 | 宇宙の声 | ミッション01でキュベレイに搭乗したハマーンが、カミーユ(2回目)を撃墜する。 |
| | 31 | 落日のシャア | ミッション02でクワトロ(2回目)を撃墜する。 |
| | 32 | ジオン発祥の地で | ミッション03でキュベレイに搭乗したハマーンが、モウサ内部の耐久力をゼロにする。 |
| | 33 | 戦士、再び・・ | ミッション03でキュベレイに搭乗したハマーンが、ジュドー(4回目)を撃墜する。 |
| | 34 | エンディング | ミッション03をクリアする。 |
| ジュドー編 | 35 | ルー奮戦 | ミッション01で以下の条件をすべて満たす。<br>①ルー、ビーチャ、エルが撃墜されていない。②グレミー(2回目)が出現する。 |
| | 36 | 燃える地球 | ミッション01でZガンダムに搭乗したジュドーが、プル(2回目)を撃墜する。 |
| | 37 | ジオン発祥の地で | ミッション02でZZガンダムに搭乗したジュドーが、モウサ内部の耐久力をゼロにする。 |
| | 38 | 戦士、再び…… | ミッション02でZZガンダムに搭乗したジュドーが、ハマーン(4回目)を撃墜する。 |
| | 39 | エンディング | ミッション02をクリアする。 |

※リスト中の番号とタイトルは本書が独自につけたもの。なお、エンディング以外のムービーは、ミッション解説のイベントリストにも掲載しているので、そちらも参照してほしい。

## オリジナルモード

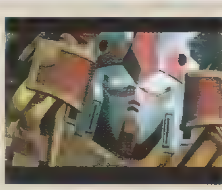
| キャラクター | 番号 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| アムロ編 | 40 | ガンダム　無双の大地に立つ | ミッション01でガンダムに搭乗したアムロが中央西広場、中央東広場のいずれかを制圧する。 |
| | 41 | アムロvsミリアルド | ミッション02でガンダムに搭乗したアムロがミリアルドと戦闘する。 |
| | 42 | アムロvsジュドー | ミッション03でガンダムに搭乗したアムロがジュドーと戦闘する。 |
| | 43 | アムロvsカミーユ | ミッション04でガンダムに搭乗したアムロがカミーユと戦闘する。 |
| | 44 | めぐりあい | ミッション05でガンダムに搭乗したアムロが、シャアのいるフィールドに侵入する。 |
| | 45 | アムロvs武者ガンダム | ミッション05でガンダムに搭乗したアムロが武者ガンダムと戦闘する。 |
| | 46 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| シャア編 | 47 | シャアvsヒイロ | ミッション01でシャア専用ザクに搭乗したシャアが、北東区画の耐久力をゼロにする。 |
| | 48 | シャアvsドモン | ミッション02でシャア専用ザクに搭乗したシャアがドモンと戦闘する。 |
| | 49 | シャアvsシロッコ | ミッション03でシャア専用ザクに搭乗したシャアがシロッコと戦闘する。 |
| | 50 | シャアvsハマーン | ミッション04でシャア専用ゲルググに搭乗したシャアがハマーンと戦闘する。 |
| | 51 | めぐりあい | ミッション05でシャア専用ゲルググに搭乗したシャアがアムロに近づく。 |
| | 52 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| カミーユ編 | 53 | カミーユvsドモン | ミッション01でZガンダムに搭乗したカミーユがドモンと戦闘する。 |
| | 54 | カミーユvsロラン | ミッション02でZガンダムに搭乗したカミーユがロランと戦闘する。 |
| | 55 | 一触即発 | ミッション03でZガンダムに搭乗したカミーユがヒイロを撃墜する。 |
| | 56 | カミーユの危機 | ミッション04でZガンダムに搭乗したカミーユがシャアを撃墜する。 |
| | 57 | カミーユに必要だったもの | ミッション05でZガンダムに搭乗したカミーユが、以下の条件をすべて満たす。①ロランとヒイロが一時撤退している。②ジェリドが搭乗するガンダムMk-Ⅱ(黒)の耐久力を50%以下にする。 |
| | 58 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| エマ編 | 59 | エマとヘンケン | ミッション01でエマがガンダムMk-Ⅱに搭乗してミッションを始める。 |
| | 60 | エマvs東方不敗 | ミッション02でガンダムMk-Ⅱに搭乗したエマが東方不敗と戦闘する。 |
| | 61 | エマvsカミーユ | ミッション03でガンダムMk-Ⅱに搭乗したエマがカミーユと戦闘する。 |
| | 62 | 武者ガンダム、逃亡 | ミッション04でガンダムMk-Ⅱに搭乗したエマが武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 63 | 月光蝶 | ミッション05で2Pがいない、または2Pがロラン以外の状態でエマが、以下のすべて条件を満たす。①ハマーンとヒイロが出現している。②武者ガンダムが進軍を開始していない。③ロランが撃墜されていない。 |
| | 64 | エマvsレコア | ミッション05でガンダムMk-Ⅱに搭乗したエマがレコアと戦闘する。 |
| | 65 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ジェリド編 | 66 | あいつは俺にとって壁なんだ！ | ミッション01でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドがカミーユを撃墜する。 |
| | 67 | 感情の行方 | ミッション02でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドが、以下の条件をすべて満たす。①ジェリドがシロッコと戦闘する。②ヒイロが撃墜されていない。 |
| | 68 | 見つけたぞ！　Zガンダム！ | ミッション02でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドがルーと戦闘する。 |
| | 69 | 黒いガンダム | ミッション03でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドがエマと戦闘する。 |
| | 70 | ジェリドvsシャア | ミッション04でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドがシャアと戦闘する。 |
| | 71 | 越えるべき壁 | ミッション05でガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗したジェリドがカミーユを撃墜する。 |
| | 72 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| シロッコ編 | 73 | 救出 | ミッション01でジ・Oに搭乗したシロッコが、サラとレコアが撃墜されていない状態で、ランバ・ラルを撃墜する。 |
| | 74 | シロッコvs東方不敗 | ミッション02でジ・Oに搭乗したシロッコが東方不敗と戦闘する。 |
| | 75 | 孤独な木星帰り | ミッション03でジ・Oに搭乗したシロッコが、ドモン(2回目)が搭乗するゴッドガンダムの耐久力を60%以下にする。 |
| | 76 | シロッコの知らなかったもの | ミッション04でジ・Oに搭乗したシロッコが、以下のいずれかの条件を満たす。①海岸地帯の耐久力を50%以下にする。②海岸地帯から離れる。 |
| | 77 | シロッコvs武者ガンダム | ミッション05でジ・Oに搭乗したシロッコが武者ガンダムと戦闘する。 |
| | 78 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |

| [illegible] | 番号 | タイトル | 発生条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| ハマーン編 | 79 | ファンネルの脅威 | ミッション01でキュベレイに搭乗したハマーンが、サブルームBの制圧後に開いたゲートから外に出る。 |
| | 80 | ハマーンvsミリアルド | ミッション02でキュベレイに搭乗したハマーンがミリアルドと戦闘する。 |
| | 81 | ハマーンvs東方不敗 | ミッション03でキュベレイに搭乗したハマーンが東方不敗と戦闘する。 |
| | 82 | 一触即発 | ミッション03でキュベレイに搭乗したハマーンがヒイロを撃墜する。 |
| | 83 | ハマーンの危機 | ミッション04でキュベレイに搭乗したハマーンがシャアを撃墜する。 |
| | 84 | 決着 | ミッション05でキュベレイに搭乗したハマーンが武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 85 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ジュドー編 | 86 | ハイメガキャノンの威力 | ミッション01でZZガンダムに搭乗したジュドーが、GまたはIフィールドの奥まで侵入する。 |
| | 87 | ジュドーvsヒイロ | ミッション02でZZガンダムに搭乗したジュドーがヒイロと戦闘する。 |
| | 88 | 蜘蛛の巣 | ミッション03でZZガンダムに搭乗したジュドーが、ヤザン、ダンケル、ラムサスのいずれかと戦闘する。 |
| | 89 | シロッコの知らなかったもの | ミッション04でZZガンダムに搭乗したジュドーが、以下のいずれかの条件を満たす。<br>①海岸地帯に侵入する。②シロッコに近づく。 |
| | 90 | 激突！　ニュータイプ！ | ミッション04でZZガンダムに搭乗したジュドーが、南東拠点の耐久力を10%以下にする。 |
| | 91 | ジュドーvsシャア | ミッション05でZZガンダムに搭乗したジュドーがシャアと戦闘する。 |
| | 92 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ルー編 | 93 | ジュドーとルー | ミッション01で2Pがいない、または2Pがジュドー以外の状態でZガンダムに搭乗したルーが、以下の条件をすべて満たす。<br>①Dフィールドを制圧する。②敵勢力にあるIフィールドに侵入する。 |
| | 94 | 新たなるZの鼓動 | ミッション02でZガンダムに搭乗したルーがヤザンを撃墜する。 |
| | 95 | わがままはプルの罪 | ミッション03でZガンダムに搭乗したルーが、Bフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| | 96 | シロッコの知らなかったもの | ミッション04でZガンダムに搭乗したルーが以下のいずれかの条件を満たす。<br>①海岸地帯に侵入する。②シロッコに近づく。 |
| | 97 | ルーvsハマーン | ミッション04でZガンダムに搭乗したルーがハマーンと戦闘する。 |
| | 98 | ルーvs武者ガンダム | ミッション05でZガンダムに搭乗したルーが武者ガンダムと戦闘する。 |
| | 99 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| プル編 | 100 | 重力下のプルとプルツー | ミッション01でキュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗したプルがプルツーと戦闘する。 |
| | 101 | 出ろぉぉぉっ！ キュベェエレェエイッ！ | ミッション02でプルがキュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗してミッションを始める。 |
| | 102 | プルを許さないのはジュドーの罪 | ミッション03でキュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗したプルがジュドー、ルーのいずれかと戦闘する。 |
| | 103 | プル、大奮戦 | ミッション04でキュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗したプルが中央拠点を制圧する。 |
| | 104 | プルの居場所 | ミッション05でキュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗したプルがハマーンを撃墜する。 |
| | 105 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| プルツー編 | 106 | 重力下のプルとプルツー | ミッション01でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーがプルと戦闘する。 |
| | 107 | プルツーとロラン | ミッション02でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーが、以下のいずれかの条件を満たす。<br>①ロランが搭乗する∀ガンダムの耐久力が20%以下のときに近づく。②東方不敗により戦場が混乱したあとにロランに近づく。 |
| | 108 | 調和 | ミッション03でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーがプル(2回目)と戦闘する。 |
| | 109 | 少女と兵士の狭間で | ミッション04でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーがロランに近づく。 |
| | 110 | 武者ガンダム、逃亡 | ミッション04でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーが武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 111 | 月光蝶 | ミッション05で2Pがいない、または2Pがロラン以外の状態でプルツーが、以下のすべての条件を満たす。①ハマーンとヒイロが出現している。②武者ガンダムが進軍を開始していない。③ロランが撃墜されていない。 |
| | 112 | キュベレイvsキュベレイMk-Ⅱ | ミッション05でキュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗したプルツーがハマーンと戦闘する。 |
| | 113 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ドモン編 | 114 | 出ろぉぉぉっ！ ガンダァァァァム！ | ミッション01でドモンがゴッドガンダムに搭乗してミッションを始める。 |
| | 115 | ドモンvsカミーユ | ミッション01でゴッドガンダムに搭乗したドモンがカミーユと戦闘する。 |
| | 116 | ドモンvsアムロ | ミッション02でゴッドガンダムに搭乗したドモンがアムロと戦闘する。 |

| キャラクター | No. | タイトル | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| ドモン編 | 117 | ドモンvsジュドー | ミッション03でゴッドガンダムに搭乗したドモンがジュドーと戦闘する。 |
| | 118 | この馬鹿弟子があっ！<br>だからお前はアホなのだあっ！ | ミッション04で2Pがいない、または2Pが東方不敗やヒイロ以外の状態で、ゴッドガンダムに搭乗したドモンが中央拠点を制圧する。 |
| | 119 | 爆熱ゴッドフィンガー | ミッション04でゴッドガンダムに搭乗したドモンが武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 120 | ドモンvs東方不敗 | ミッション05でゴッドガンダムに搭乗したドモンがシロッコを撃墜する。 |
| | 121 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| 東方不敗編 | 122 | 酔舞　再現江湖デッドリーウェイブ！ | ミッション01でマスターガンダムに搭乗した東方不敗が武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 123 | [redacted] | ミッション03で以下の条件をすべて満たす。<br>①アウドムラ(2回目)が出現したあと。②ヒイロとジェリドが撃墜されていない。③北西拠点、C、Eフィールドのうち2つ以上が敵勢力。 |
| | 124 | 石破天驚拳 | ミッション04でマスターガンダムに搭乗した東方不敗が第一作戦宙域に侵入する。 |
| | 125 | 超級覇王電影弾・師弟バージョン | ミッション05でマスターガンダムに搭乗した東方不敗がドモンを撃墜する。 |
| | 126 | 最後の勝利者 | ミッション05でマスターガンダムに搭乗した東方不敗がシロッコ、ハマーン、ミリアルドを撃墜する。 |
| | 127 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ヒイロ編 | 128 | ローリング・ツインバスターライフル | ミッション01でヒイロがウィングガンダムゼロに搭乗してミッションを始める。 |
| | 129 | 感情の行方 | ミッション02でウィングガンダムゼロに搭乗したヒイロが、以下の条件をすべて満たす。<br>①ヒイロがシロッコと戦闘する。②ジェリドが撃墜されていない。 |
| | 130 | ヒイロvsプルツー | ミッション03でウィングガンダムゼロに搭乗したヒイロがプルツーと戦闘する。 |
| | 131 | ヒイロvsアムロ | ミッション04でウィングガンダムゼロに搭乗したヒイロがアムロと戦闘する。 |
| | 132 | ヒイロvsミリアルド | ミッション05でウィングガンダムゼロに搭乗したヒイロがミリアルドと戦闘する。 |
| | 133 | 最後の勝利者 | ミッション05でウィングガンダムゼロに搭乗したヒイロがシロッコ、ハマーン、ミリアルドを撃墜する。 |
| | 134 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ミリアルド編 | 135 | エピオンの力 | ミッション01でガンダムエピオンに搭乗したミリアルドがフィールドを1つ制圧する。 |
| | 136 | ミリアルドvsハマーン | ミッション02でガンダムエピオンに搭乗したミリアルドがハマーンと戦闘する。 |
| | 137 | ミリアルドvsシロッコ | ミッション03でガンダムエピオンに搭乗したミリアルドがシロッコと戦闘する。 |
| | 138 | この馬鹿弟子があっ！<br>だからお前はアホなのだあっ！ | ミッション04で2Pがいない、または2Pが東方不敗、ヒイロ以外の状態で、ガンダムエピオンに搭乗したミリアルドが中央拠点を制圧する。 |
| | 139 | ミリアルドvsヒイロ | ミッション05でガンダムエピオンに搭乗したミリアルドがヒイロ（2回目）と戦闘する。 |
| | 140 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| ロラン編 | 141 | ロランvsドモン | ミッション01で∀ガンダムに搭乗したロランがドモンと戦闘する。 |
| | 142 | ロランvsヒイロ | ミッション02で∀ガンダムに搭乗したロランがヒイロと戦闘する。 |
| | 143 | ガンダムと呼ばれるもの | ミッション03で∀ガンダムに搭乗したロランがアムロと戦闘する。 |
| | 144 | 武者ガンダム、逃亡 | ミッション04で∀ガンダムに搭乗したロランが武者ガンダムを撃墜する。 |
| | 145 | 月光蝶 | ミッション05で∀ガンダムに搭乗したロランが、ハマーンとヒイロの出現後、マップの中央近くに行く。 |
| | 146 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| 武者ガンダム編 | 147 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |
| 武者ガンダムMk-II編 | 148 | エンディング | ミッション05をクリアする。 |

## そのほかのムービーについて

リストに掲載しているムービー以外にも、オープニングムービーや出撃シーン、ゲームオーバー時に見られる戦艦撃沈ムービーなどがある。そのほか溶岩流出などステージ共通のムービーも省略している。



オリジナルモードの各ミッション03や04クリア時の武者ガンダム登場ムービーも、多くのパイロットで見られる。

# 名台詞リスト

**ゲーム中の名台詞ギャラリーに登録される条件をまとめた。**
**キャラクターフルネームの五十音順で並べている。**

| NO. | キャラクター | 名台詞 | 登録条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | アポリー | 了解！　モグラ叩きをやるぞ！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション02で、ヤザン、ダンケル、ラムサス撃墜時にアポリーとロベルトが撃墜されていない。 |
| 2 | アムロ | や、やってやる！　やってやるぞ！新型のモビルスーツがなんだ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ガンダムに搭乗したアムロがランバ・ラル（1回目）と戦闘する。 |
| 3 | アムロ | ま、負け惜しみを……！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、アムロがランバ・ラル（1回目）を撃墜する。 |
| 4 | アムロ | 嘘ですよ……ニュータイプになって未来のことがわかれば苦労しません | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、ガトーが出現する前にアムロとカイが接触する。 |
| 5 | アムロ | こう近付けば四方からの攻撃は無理だな！　シャア！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、アムロとシャアが戦闘する。 |
| 6 | アムロ | 貴様だってニュータイプだろうに！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、シャアの搭乗するジオングの耐久力を30%以下にする。 |
| 7 | アムロ | ごめんよ、まだ僕には帰れる所があるんだ。こんな嬉しいことはない…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04をクリアする。 |
| 8 | アムロ | わかってくれるよね？　ララァにはいつでも会いに行けるから…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04をクリアする。 |
| 9 | アムロ | ララァ……取り返しのつかないことを……取り返しのつかないことをしてしまった…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03をクリアする。 |
| 10 | アムロ | ……ぼ、僕は……僕はあの人に勝ちたい……！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ランバ・ラル（2回目）を出現させる。 |
| 11 | アムロ | 僕が、一番ガンダムをうまく使えるんだ! | オフィシャルモードのアムロ編で、ガンダムに搭乗したアムロが敵を1000機撃墜する。 |
| 12 | アムロ | ま、間違いない……や、奴だ！　奴が来たんだ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02で、ガンダムに搭乗したアムロがシャアと戦闘する。 |
| 13 | アムロ | 誰が……悪い人なんだ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、アムロがエルメス（1回目）のいるフィールドに侵入する。 |
| 14 | アムロ | まだだ！　たかがメイン・カメラをやられただけだ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、ガンダムに搭乗したアムロがシャアを撃墜する。 |
| 15 | アムロ | アムロ、行きまーす！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01をガンダムに搭乗して始める。 |
| 16 | アムロ | 後ろにも目をつけるんだ！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、カミーユとシャアが戦闘する。 |
| 17 | アムロ | 人の善意を無視する奴は、一生苦しむぞ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション04で、ヒイロがアムロを撃墜する。 |
| 18 | アムロ | 人は、同じ過ちを繰り返す……まったく！ | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編ミッション05で、アムロを出現させる。 |
| 19 | アムロ | 気合がぼけているぞ、カミーユ | オリジナルモードのアムロ編ミッション04で、ガンダムに搭乗したアムロがカミーユと戦闘する。 |
| 20 | エマ | レコアさん、あなたが死んでも、誰も泣いてくれないんじゃない？ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘する。 |
| 21 | エマ | レコアさん！　あなたは女でありすぎたわ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘する。 |
| 22 | エマ | ヘンケン艦長が死ぬの、私、見たわ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ラーディッシュを撃沈させる（プレイヤーがエマに接触しない）。 |
| 23 | エマ | いざ休みという時に、デートもできなくなったら困りますから | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編ミッション05開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 24 | エマ | ガンダムMk-Ⅱ、エマ、出ます！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマが進軍を開始する。 |

| No. | キャラクター | 名台詞 | 登録条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 25 | プル | ・・ジュドーは私のおにいちゃん…… | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、グワダンAを制圧したあと、ジュドーとプルが戦闘する。 |
| 26 | プル | いいよ別に、あたしはジュドーだけに好かれればいいんだ！ | オリジナルモードのプル編ミッション03で、ジュドーとルーの1回目の出現時に、ルーを先に撃墜する。 |
| 27 | カイ | ガンキャノン、行くぜ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、カイが進軍を開始する。 |
| 28 | カイ | 人使いが荒いんだから、まったく | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、以下のいずれかの条件を満たす。①中央基地制圧後、黒い三連星が3人全員マップ上にいて、中央基地を敵に奪い返された際に、アムロが中央基地にいない。②ミッション開始時に中央基地を無視して南東基地を制圧し、中央基地に出現するランバ・ラルを撃墜する。 |
| 29 | カイ | そりゃそうだな……逆立ちしたって人間は神様にはなれないからな…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、ガトーが出現する前にアムロとカイが接触する。 |
| 30 | カイ | そそっかしいからよ！ こういうときは、臆病でちょうどいいのよね | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、カイが進軍を開始する。 |
| 31 | カイ | 外からドンパチやったってラチあかないのよね！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、カイがKフィールドに到達する。 |
| 32 | カイ | こういうとき、慌てた方が負けなのよね | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02で、カイが進軍を開始する。 |
| 33 | カイ | うわああっ……ば、爆発しちまう！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02で、カイの搭乗するガンキャノンの耐久力が30％以下になる。 |
| 34 | ガイア | モビルスーツにジェット・ストリームアタックをかけるぞ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、アムロが黒い三連星（1回目）と戦闘する。 |
| 35 | ガイア | うわーっ！ 俺を踏み台にした!? | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ガンダムに搭乗したアムロが黒い三連星（1回目）を撃墜する。 |
| 36 | カクリコン | ……うう……ア、ア、アメリア…… | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション01をガンダムMk-IIに搭乗してクリアする。 |
| 37 | カミーユ | 貴様のようなのがいるから、戦いは終わらないんだ！ 消えろ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユとジェリドが戦闘する。 |
| 38 | カミーユ | 逃がすか！ 目の前の現実も、見えない男が！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、カミーユとシロッコ（2回目）が接触する。 |
| 39 | カミーユ | 女たちのところへ戻るんだ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04を、ヘンケンとエマが撃墜されていない状態でクリアする。 |
| 40 | カミーユ | 光が、広がっていく？ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマの戦死イベント発生後、Zガンダムに搭乗したカミーユがシロッコを撃墜する。または、オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロがシロッコを撃墜する。 |
| 41 | カミーユ | そんなにシロッコに抱かれたいのか！ | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション01で、カミーユとサラが戦闘する。 |
| 42 | カミーユ | わかった！ お前は生きていてはいけない人間なんだ！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション01で、カミーユの搭乗するZガンダムの耐久力を50％以下にする。 |
| 43 | カミーユ | 本当に排除しなければならないのは、地球の重力に魂を引かれた人間たちだろう？ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、シロッコを出現させる。 |
| 44 | カミーユ | けど、そのために大勢の人間が死ぬなんて、間違ってる！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、シロッコを出現させる。 |
| 45 | カミーユ | 歯ぁ食いしばれ！ そんな大人、修正してやる！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、カミーユがシャアの搭乗する百式の耐久力を50％以下にする。 |
| 46 | カミーユ | 抵抗すると無駄死にするだけだって、何でわからないんだ！ | カミーユが敵を1000機撃墜する。 |
| 47 | カミーユ | 出てこなければ、やられなかったのに！ | カミーユで敵を100機撃墜する、敵フィールドを制圧する、敵エース機を撃墜する、のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 48 | カミーユ | 無駄な殺生を、またさせる！ | カミーユで敵を100機撃墜する、敵フィールドを制圧する、敵エース機を撃墜する、のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 49 | カミーユ | こんなことをやるから、みんな死んでしまうんだ! | カミーユで敵を100機撃墜する、敵フィールドを制圧する、敵エース機を撃墜する、のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 50 | カミーユ | 暗黒の世界に戻れ！ ハマーン・カーン！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション03を、Zガンダムに搭乗してクリアする。 |

| NO. | キャラクター | 名台詞 | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| 51 | カミーユ | 貴様！　人が死んだんだぞ！　いっぱい人が死んだんだぞ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがヤザンを撃墜する。 |
| 52 | カミーユ | 遊びでやってんじゃないんだよ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがヤザンを撃墜する。 |
| 53 | カミーユ | 何が楽しくて、戦いをやるんだよ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがヤザンを撃墜する。 |
| 54 | カミーユ | 貴様のようなヤツはクズだ！　生きていちゃいけない奴なんだ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがヤザンを撃墜する。 |
| 55 | カミーユ | 分かるまい……戦争を遊びにしているシロッコには、この、俺の身体を通して出る力が！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04をZガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 56 | カミーユ | まだ……抵抗するのなら！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04をZガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 57 | カミーユ | ここからいなくなれーっ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04をZガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 58 | カミーユ | Zガンダム！　カミーユ、行きます！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション03をZガンダムに搭乗して始める。 |
| 59 | カミーユ | ガンダムMk-Ⅱ！　出るぞ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション01をガンダムMk-Ⅱに搭乗して始める。 |
| 60 | キシリア | 赤い彗星も地に落ちたものだな…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、アムロがシャア（1回目）をすばやく撃墜する（NORMALランク以上）。 |
| 61 | キシリア | それでよい、それで | オフィシャルモードのシャア編ミッション01で、シャアが敵を100機撃墜、敵フィールド制圧、敵エース撃墜のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 62 | グレミー | こんなところで会ったのも神のお導きでしょう！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、以下の条件をすべて満たす。①グワダンA、グワダンB、グワダンCを制圧せずに、CとDフィールドを制圧する。②ルーとグレミー（1回目）が接触する。 |
| 63 | グレミー | 私は青春を……青春を捨てると言いながら、まだ私は…… | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、以下の条件をすべて満たす。①グワダンA、グワダンB、グワダンCを制圧せずに、DフィールドとCフィールドを制圧する。②グレミーを撃墜する。 |
| 64 | グレミー | ママからケジメはちゃんとつけろと言われてるんでね | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、ルーが撃墜されていない状態でジュドーとグレミー（2回目）が接触する。 |
| 65 | グレミー | そう通り一遍の解釈をすると痛い目にあうぞ！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、ルーが撃墜されていない状態でジュドーとグレミー（2回目）が接触する。 |
| 66 | クワトロ | 私が手を下さなくとも、ニュータイプへの覚醒で人類は変わる……その時を待つ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04かシャア編ミッション04で、ハマーン（2回目）を出現させる。 |
| 67 | クワトロ | 新しい時代を創るのは老人ではない | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロがグリプス2内部でカミーユと接触する。 |
| 68 | クワトロ | クワトロ・バジーナ、百式、出る！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション02を百式に搭乗して始める。 |
| 69 | クワトロ | それが理由か、レコア少尉？　ならば……せめて私の手でその業を払わせてもらう | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロとレコアが戦闘する。 |
| 70 | クワトロ | しかし、私もニュータイプのはずだ | オリジナルモードのシャア編ミッション04をクリアする。 |
| 71 | クワトロ | これが、若さか…… | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、カミーユがシャアの搭乗する百式の耐久力を50%以下にする。 |
| 72 | クワトロ | 良いパイロットだったが……これが戦争だ | オフィシャルモードのシャア編ミッション02で、クワトロがカクリコンを撃墜する。 |
| 73 | クワトロ | 私はかつて、シャア・アズナブルという名で呼ばれた事もある男だ | クワトロが敵を1000機撃墜する。 |
| 74 | クワトロ | 出資者は無理難題をおっしゃる…… | 僚機として登場しているクワトロの百式の耐久力が80%以下になる。 |
| 75 | クワトロ | まだだ！　まだ終わらんよ！ | 僚機として登場しているクワトロの百式の耐久力が30%以下になる。 |
| 76 | クワトロ | 今の私は、エゥーゴのクワトロ・バジーナ大尉だ……それ以上でもそれ以下でもない | オフィシャルモードのシャア編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 77 | クワトロ | 肉親は、身内の能力を過小評価する癖があるというが、本当だな | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション03開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 78 | クワトロ | これであの武器は使えまい！　ハマーン！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04を百式に搭乗してクリアする。 |
| 79 | クワトロ | そんな決定権がお前にあるのか？ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04を百式に搭乗してクリアする。 |
| 80 | クワトロ | ええい、打ちどころが悪いとこんなものか！ | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション01で、シロッコがクワトロを撃墜する。 |

| No. | キャラクター | 名台詞 | 登録条件 |
|---|---|---|---|
| 81 | サラ | あの方の理想のためだったら死んでもいい！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション03で、カミーユとサラが戦闘する。 |
| 82 | サラ | パプテマス様の邪魔はさせない！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション01で、プレイヤーがサラと戦闘する。 |
| 83 | ジェリド | ここで会ったが百年目ってね！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション02を始める。 |
| 84 | ジェリド | ガンダムMk-IIの出来損ないが！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション03で、ジェリド（2回目）を出現させる。 |
| 85 | ジェリド | 俺を戦いに駆り立てたのは貴様だ！そんなこと言えるのかよ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユとジェリドが戦闘する。 |
| 86 | ジェリド | そんなことで、このバウンド・ドックは落ちないぜ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ジェリドの搭乗するバウンド・ドックの耐久力を80%以下にする。 |
| 87 | ジェリド | ぐあぁぁぁ！カミーユ……貴様は俺の……！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがジェリドを撃墜する。 |
| 88 | ジェリド | 俺はカミーユを倒さない限り、一歩も先に進めない男になっちまった！ | オリジナルモードのハマーン編ミッション05で、ジェリドを出現させる。 |
| 89 | ジェリド | 一時の恥は忍ぶさ…… | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05かオリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、ジェリドを撃墜する。 |
| 90 | ジェリド | あいつは俺にとって壁なんだ！ | オリジナルモードのハマーン編ミッション05で、ジェリドを出現させる。 |
| 91 | ジェリド | 俺は死んでいった者たちに代わって、怨念返しをするだけなんだ！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、撃墜したジェリドが復活時に発生する。 |
| 92 | ジェリド | どこからでも来い！　近付く奴はみんな灰にしてやる！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、ジェリドを出現させる。または、オリジナルモードのジェリド編ミッション05をクリアする。 |
| 93 | ジェリド | 俺は神の存在を信じるぜ！　カクリコンの仇は取らせてもらう！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション02をガンダムMk-IIに搭乗して始める。 |
| 94 | シャア | 見えるぞ……！　私にも敵が見える！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、アムロとシャアが戦闘する。 |
| 95 | シャア | ええい、慣らし運転もしないで使うと……！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、シャア（1回目）の搭乗するシャア専用ゲルググの耐久力を30%以下にする。 |
| 96 | シャア | ララァ、私はガンダムを討ちたい……私を導いてくれ…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、シャア（2回目）を出現させる。 |
| 97 | シャア | モビルスーツの性能の違いが、戦力の決定的差ではないということを教えてやる！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、アムロがシャア（1回目）と戦闘する。 |
| 98 | シャア | ララァ！　奴とのざれごとはやめろ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、シャア（2回目）を出現させる。 |
| 99 | シャア | 認めたくないものだな……自分自身の若さゆえの過ちというものを…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、ガンダム以外に搭乗したアムロがシャア（1回目）を撃墜する。 |
| 100 | シャア | 私にプレッシャーをかけるパイロットとは……一体何者なんだ？ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02で、アムロがシャアを撃墜する。 |
| 101 | シャア | 戦いとは、いつも二手三手先を考えて行うものだ | シャアが敵を100機撃墜、敵フィールド制圧、敵エース撃墜のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 102 | シャア | 私を誰だと思っているのだ？ | シャアが敵を100機撃墜、敵フィールド制圧、敵エース撃墜のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 103 | シャア | 私の名はシャア・アズナブル。ご覧の通り軍人だ | オフィシャルモードのシャア編ミッション01開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 104 | シャア | うん。ララァがそう言うのならな | オフィシャルモードのシャア編ミッション01開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 105 | シャア | さらにできるようになったな、ガンダム！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02で、ガンダムに搭乗したアムロがシャアと戦闘する。 |
| 106 | シャア | 勝利の栄光を、君に！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション01開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 107 | ジュドー | あんたの存在そのものが鬱陶しいんだよ！　あんただけ行けばいい！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ジュドーとハマーン（3回目）が戦闘する。 |
| 108 | ジュドー | 憎しみを産むもの……憎しみを育てる血を吐き出せ！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ハマーン（4回目）の搭乗するキュベレイの耐久力を50%以下にする。 |

| NO. | キャラクター | 名台詞 | 登録条件 |
|---|---|---|---|
| 109 | ジュドー | 自分の頭だけで考えるな！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ハマーン（4回目）の搭乗するキュベレイの耐久力を50%以下にする。 |
| 110 | ジュドー | 憎しみは憎しみを呼ぶだけだって、わかれ! | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ジュドーとハマーン（4回目）が戦闘する。 |
| 111 | ジュドー | だから大人って……何の見境もないんだから！ | オリジナルモードのジュドー編ミッション05かオリジナルモードのシャア編ミッション05で、ジュドーとヤザンが戦闘する。 |
| 112 | ジュドー | 人間の可能性をちっぽけな自己満足のために潰されてたまるか！ | オリジナルモードのジュドー編ミッション05で、武者ガンダムを出現させる。 |
| 113 | ジュドー | くくく……なんと！　やっぱり私めの力があればこそで！ | ジュドーが敵を1000機撃墜する。 |
| 114 | ジュドー | わかるよ……センチメンタルだよ。あんたの | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ハマーン（2回目）を出現させる。 |
| 115 | ジュドー | へへっ!　なんてパワーなんでしょ! | オリジナルモードのジュドー編ミッション01で、ZZガンダムに搭乗したジュドーがGか I フィールドに侵入する。 |
| 116 | ジュドー | ジュドー・アーシタ!　ZZ、行きまーす! | オフィシャルモードのジュドー編ミッション03をZZガンダムに搭乗して始める。 |
| 117 | ジュドー | ジュドー・アーシタ、Zガンダム行きます! | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01をZガンダムに搭乗して始める。 |
| 118 | ドモン | 流派東方不敗は！　王者の風よ！　全新！　系列！　天破侠乱！ | オリジナルモードのドモン編ミッション05をクリアする。 |
| 119 | ドモン | ガンダムファイトは、同じ命を懸けてもただの殺し合いの世界とは違う! | オリジナルモードのドモン編ミッション02で、ドモンとカミーユが接触する。 |
| 120 | ドモン | キング・オブ・ハートに、同じ手は二度と通用しない！ | オリジナルモードのドモン編ミッション01でドモンとハマーンが接触している状態で、ドモン編ミッション02でドモンとハマーンが接触する。 |
| 121 | ドモン | 見えた!　見えたぞ!　水の一滴! | オリジナルモードのドモン編ミッション02で、以下の条件をすべて満たす。①中央広場の防衛システムが起動した際に中央広場に戻らない。②出現した4つのXフィールドすべてに侵入し、Xフィールドの外に出る。 |
| 122 | ドモン | 俺はキング・オブ・ハート！　最強の男だ！ | ドモンが敵を1000機撃墜する。 |
| 123 | ドモン | ガンダムファイト国際条約第一条!頭部を破壊された者は、失格となる! | オリジナルモードのドモン編ミッション03で、ゴッドガンダムに搭乗したドモンがジュドーと接触する。 |
| 124 | ドモン | 俺のこの手が真っ赤に燃える！　勝利を掴めと轟き叫ぶ！ | オリジナルモードのドモン編ミッション01で、ドモンとハマーンが接触する。 |
| 125 | ドモン | ばぁくねぇつ！！　ゴォォッドォ！フィンガァァァ！！ | オリジナルモードのドモン編ミッション04で、ドモンが武者ガンダムを撃墜する。 |
| 126 | ドモン | ヒィィトォ！　エンドォォ！ | オリジナルモードのドモン編ミッション04で、ドモンが武者ガンダムを撃墜する。 |
| 127 | ドモン | 出ろぉぉおおっ！　ガンダァァァァム！ | オリジナルモードのドモン編ミッション01をゴッドガンダムに搭乗して開始する。 |
| 128 | 東方不敗 | 流派東方不敗は！　王者の風よ！　全新！　系列！　天破侠乱！ | オリジナルモードのドモン編ミッション05をクリアする。 |
| 129 | 東方不敗 | これほど痛めつけてもまだ貴様にはわからんのか!　この馬鹿弟子があぁっ! | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05で、ドモンと東方不敗が戦闘する。 |
| 130 | 東方不敗 | 久しぶりだなドモンいや、ワシが認めたキング・オブ・ハート | オリジナルモードのカミーユ編ミッション03で、ドモンと東方不敗が合流する。 |
| 131 | 東方不敗 | これこそ!　東方不敗は八卦の陣!　一度はまれば抜けられぬ!　覚悟しろ! | オリジナルモードのジュドー／シロッコ／ルー編ミッション05で、東方不敗を出現させる。 |
| 132 | 東方不敗 | 十二王方牌大車併！ | オリジナルモードのドモン編ミッション05で、ドモンと東方不敗が接触する。 |
| 133 | 東方不敗 | 東!　西!　南!　北!　中央不敗!　スーパー・アジアとなってくれるわ! | オリジナルモードのドモン編ミッション05で、ドモンと東方不敗が戦闘する。 |
| 134 | 東方不敗 | 帰山笑紅塵！ | オリジナルモードのドモン編ミッション05で、ドモンと東方不敗が最後の戦いを開始する。 |
| 135 | 東方不敗 | ……今こそ、お前は本物のキング・オブ・ハート……！ | オリジナルモードのドモン編ミッション05をクリアする。 |

| NO. | キャラクター | 名台詞 | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| 136 | 東方不敗 | だから、お前はアホなのだぁっ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション04、またはジェリド編ミッション04で、メインルーム陥落でゲームオーバーになる。 |
| 137 | 東方不敗 | 我が身を痛めぬ勝利が何をもたらす！ | オリジナルモードのヒイロ／東方不敗／ジェリド編ミッション02を始める。 |
| 138 | 東方不敗 | 酔舞！　再現江湖！　デッドリーウェェイブッ！ | オリジナルモードの東方不敗編ミッション01で、マスターガンダムに搭乗した東方不敗が武者ガンダムを撃墜する。 |
| 139 | 東方不敗 | 爆発っ！ | オリジナルモードの東方不敗編ミッション01で、マスターガンダムに搭乗した東方不敗が武者ガンダムを撃墜する。 |
| 140 | 東方不敗 | 超級！　覇王！　電影弾！ | オリジナルモードの東方不敗編ミッション02で、東方不敗がマップ東の氷山に接触する。 |
| 141 | シロッコ | 生の感情丸出しで戦うなど……これでは人に品性を求めるなど、絶望的だ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、シロッコを出現させる。 |
| 142 | シロッコ | 賢しいだけの子供が何を言う！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、カミーユとシロッコ（2回目）が接触する。 |
| 143 | シロッコ | そんなモビルスーツで、このジ・Oと対等に戦えると思っているのか！　シャア！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、クワトロとシロッコがグリプス2内部で戦闘する。 |
| 144 | シロッコ | 貴様のようなニュータイプのなり損ないは粛清される運命なのだ…わかるか！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、クワトロとシロッコがグリプス2内部で戦闘する。 |
| 145 | シロッコ | 私だけが、死ぬわけがない…… | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマの戦死イベント発生後、Zガンダムに搭乗したカミーユがシロッコを撃墜する。または、オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロがシロッコを撃墜する。 |
| 146 | シロッコ | 貴様の心も一緒に連れていく。カミーユ・ビダン… | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマの戦死イベント発生後、Zガンダムに搭乗したカミーユがシロッコを撃墜する。または、オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロがシロッコを撃墜する。 |
| 147 | シロッコ | ふふふふふふふふ、はははははははは！　落ちろ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション03で、カミーユとシロッコが戦闘する。 |
| 148 | シロッコ | 死にに来たか、シャア！ | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02で、シロッコがグリプス2内部に侵入する。 |
| 149 | シロッコ | 世界の都合というものを洞察できない男は、排除すべきだ！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション03で、プレイヤーがシロッコと戦闘する。またはオリジナルモードのカミーユ編ミッション05で、シロッコを出現させる。 |
| 150 | シロッコ | 天才の足を引っ張ることしかできなかった俗人共に何ができた！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05で、カミーユとシロッコが戦闘する。 |
| 151 | シロッコ | 常に世の中を動かしてきたのは、一握りの天才だ！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05で、カミーユとシロッコが戦闘する。 |
| 152 | シロッコ | 私は歴史の立会人に過ぎんから、そうも見えるか…… | オリジナルモードのシロッコ編ミッション03で、シロッコとミリアルドが戦闘する。 |
| 153 | シロッコ | 私は、私がいなければ時代は変わらないと感じているに過ぎない | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 154 | シロッコ | その時に、地球圏を治める天才が必要だと思えんか？ | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 155 | シロッコ | 戦後の地球を支配するのは女だと思っている | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 156 | シロッコ | わかっている。事態は見えてきたあとは簡単だ | オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 157 | シロッコ | やはり人は、よりよく導かれねばならん。指導する絶対者が必要だ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04か、オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05で、シロッコを出現させる。 |
| 158 | シロッコ | 落ちろ！　蚊トンボ！ | オリジナルモードのシロッコ編ミッション02で、ジ・Oに搭乗したシロッコが東方不敗と戦闘する。 |
| 159 | ハマーン | モビルスーツ隊をすべて出す！　狙いはジュピトリスのみ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ハマーンを出現させる。 |

| NO. | キャラクター | 台詞 | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| 160 | ハマーン | 愚劣なことを言う！ | 以下の条件のいずれかを満たす。①オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、プレイヤーがハマーンと戦闘する。②オフィシャルモードのシロッコ編ミッション02で、ジ・O以外に乗っている状態でハマーン、シロッコ、カミーユ、クワトロの全員がグリプス2内部にいる。③ハマーン編ミッション02で、ジュピトリス守備隊長シロッコが出現している状態で、ハマーン、カミーユ、シロッコの3人がジュピトリスにいる。 |
| 161 | ハマーン | ザビ家を倒し、ティターンズを排除した世界で、お前は一体何をしようというのだ？ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04かシャア編ミッション04で、ハマーン（2回目）を出現させる。 |
| 162 | ハマーン | こんなところで朽ち果てる己の身を呪うがいい！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、クワトロとハマーンがグリプス2内部で戦闘する。 |
| 163 | ハマーン | ここまでだろう、俗物！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション01で、カミーユの搭乗するZガンダムの耐久力を50％以下にする。もしくはオリジナルモードのロラン編ミッション04でハマーンを出現させるか、オリジナルモードのドモン編ミッション02で、中央西広場と中央東広場を制圧してハマーンを出現させる。 |
| 164 | ハマーン | また会ったな、シャア。この縁、不思議とは思わんぞ | オリジナルモードのハマーン編ミッション04で、ハマーンとシャアが戦闘する。 |
| 165 | ハマーン | よくもずけずけと人の中に入る……恥を知れ！　俗物！ | オリジナルモードのハマーン編ミッション05で、シャア専用ザク（5機）を出現させる。 |
| 166 | ハマーン | このキュベレイを舐めてもらっては困る！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション03を、Zガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 167 | ハマーン | これで終わりにするか、続けるか、シャア！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04を百式に搭乗してクリアする。 |
| 168 | ハマーン | シャア、私と来てくれれば…… | オフィシャルモードのシャア編ミッション04を百式に搭乗してクリアする。 |
| 169 | ハマーン | キュベレイ、出る！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション01をキュベレイに搭乗して始める。 |
| 170 | ハマーン | ここがお前の墓場になる！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ハマーン（2回目）を出現させる。 |
| 171 | ハマーン | 人は生きる限り一人だよ！　人類そのものもそうだ！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ジュドーとハマーン（4回目）が戦闘する。 |
| 172 | ハマーン | お前が見せてくれたように、人類すべてがニュータイプになれるものか！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ジュドーとハマーン（4回目）が戦闘する。 |
| 173 | ハマーン | その前に人類は地球を食い尽くすよ！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ジュドーとハマーン（4回目）が戦闘する。 |
| 174 | ハマーン | 小賢しいことを少年が言うのか！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02で、ハマーン（4回目）を出現させる。 |
| 175 | ハマーン | 私にノーマルスーツを着る気にさせた……ジュドー・アーシタ……子供のくせして！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション03を始める。 |
| 176 | ハマーン | 帰ってきて良かった……ぐっ…… | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02をZZガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 177 | ハマーン | 強い子に会えて…… | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02をZZガンダムに搭乗してクリアする。 |
| 178 | ハヤト | カイさんだけに任せられるものか！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、ハヤトが進軍を開始する。 |
| 179 | ハヤト | うっ……く、来る……ド、ドムが！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション04で、ハヤトがBフィールドに到達する。 |
| 180 | ビーチャ | ああ、シャングリラ魂だ！ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション02開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 181 | ヒイロ | すべてが狂っているのなら、俺は自分を信じて戦う！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション01で、プレイヤーがヒイロと戦闘する。 |
| 182 | ヒイロ | 未来は見えているはずだ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05、またはオリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05でヒイロとミリアルドが戦闘する。 |
| 183 | ヒイロ | 感情で行動することに、異論はない。そう俺は学んだ | オリジナルモードのシロッコ編ミッション04で、以下のいずれかの条件を満たす。①ヒイロが撃墜されていない状態でシャアを除く敵エースをすべて撃墜する。②ヒイロ出現後に1000機撃墜を達成する。 |
| 184 | ヒイロ | みじめな仕事だ……俺のミスだ……！ | オリジナルモードの東方不敗編ミッション04、またはオリジナルモードのジェリド編ミッション04で、ヒイロが撃墜される。 |
| 185 | ヒイロ | 俺は弱い奴が嫌いだった…… | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロとミリアルドが戦闘する。 |
| 186 | ヒイロ | 奴らはいつ自分が攻撃されるのかと絶えずオドオドしていた | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロとミリアルドが戦闘する。 |
| 187 | ヒイロ | 誰も信じることができず、言いたいことは何一つ言えない…… | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロとミリアルドが戦闘する。 |

| NO. | キャラクター | 名台詞 | 発生条件 |
|---|---|---|---|
| 188 | ヒイロ | そんな奴らを俺は許せない！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロとミリアルドが戦闘する。 |
| 189 | ヒイロ | ゼクス、強者などどこにもいない！人類すべてが弱者なんだ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロがミリアルドを撃墜する。 |
| 190 | ヒイロ | 俺もお前も弱者なんだ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロがミリアルドを撃墜する。 |
| 191 | ヒイロ | お前を……殺す！ | オリジナルモードのアムロ・シャア編ミッション01でヒイロを出現させる。または、オリジナルモードのドモン／ミリアルド／プル編ミッション04でヒイロを出現させる。 |
| 192 | ヒイロ | 任務、完了 | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05をクリアする。 |
| 193 | ヒイロ | お前には出来ない、俺には出来る | オフィシャルモードのヒイロ編ミッション03開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 194 | ヒイロ | ……ターゲット、ロックオン！ | オリジナルモードのジュドー編ミッション02で、ZZガンダムに搭乗したジュドーがヒイロと戦闘する。 |
| 195 | ヒイロ | 戦闘レベル……ターゲット確認。排除開始 | オリジナルモードのヒイロ編ミッション01をウィングガンダムゼロに搭乗して始める。 |
| 196 | ヒイロ | 命なんて安いもんだ……特に俺のは | オリジナルモードのヒイロ編ミッション01をウィングガンダムゼロに搭乗して始める。 |
| 197 | ファ | ね、戦争が終わったらまた前みたいに学校へ行って喧嘩して、昔みたいになるわよね？ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 198 | ファ | ふん！　女好き！ | オリジナルモードのカミーユ編ミッション03開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 199 | ブライト | よし！　総員第一戦闘配置だ！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション02を始める。 |
| 200 | ブライト | くっ！　弾幕薄いぞ、何やってんの！ | ホワイトベースが苦戦する。 |
| 201 | ブライト | 左舷砲撃手、弾幕薄いぞ！　何やってる！ | アーガマの艦長がブライトのとき、アーガマが撃沈の危機に陥る。 |
| 202 | プルツー | 子供の遊びじゃないんだよ！ | オリジナルモードのロラン編ミッション01で、ロランがプルツーと合流したあと、プルツーがプルに向かって進軍を開始する。 |
| 203 | プルツー | やってることがいちいち間抜けなんだよ！ | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編ミッション04で、僚機のロラン、エマ、プルツーのいずれかの撃墜によりゲームオーバーになる。 |
| 204 | プルツー | うあっ……！　こいつは、並ではない！ | オリジナルモードのロラン編ミッション04で、ハマーンとプルツーが接触する。 |
| 205 | ヘンケン | 中尉が無事ならいい。ラーディッシュを盾にしろ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ラーディッシュがエマに接触する。 |
| 206 | ヘンケン | 死んじゃダメだ。みんなが不幸になる | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編ミッション05開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 207 | マ・クベ | 戦いはこの一戦で終わりではないのだよ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01をクリアする。 |
| 208 | マ・クベ | 考えてみよ、我々が送り届けた鉱物資源の量を | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01をクリアする。 |
| 209 | マ・クベ | ジオンはあと十年は戦える | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01をクリアする。 |
| 210 | マ・クベ | おお、ウラガン……あの壺をキシリア様に届けてくれよ……あれは、いい物だ！ | オリジナルモードのジュドー／シロッコ／ルー編ミッション01で、マ・クベを撃墜する。 |
| 211 | ミリアルド | なぜだ……なぜにこうも甘いのだ……私は！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション05で、ミリアルドを撃墜する。 |
| 212 | ミリアルド | 所詮命のない人形……私の敵ではない | オリジナルモードのミリアルド編ミッション04で、ミリアルドが武者ガンダムを撃墜する。 |
| 213 | ミリアルド | 最強の敵として認め合い、戦う…… | オリジナルモードのミリアルド編ミッション05を始める。 |
| 214 | ミリアルド | この申し出を受けざるを得まい！ガンダムのパイロットとして！ | オリジナルモードのミリアルド編ミッション05を始める。 |
| 215 | ミリアルド | バカは来る……！ | オリジナルモードのミリアルド編ミッション05で、ヒイロ（2回目）を出現させる。 |
| 216 | ミリアルド | また会おう！　ヒイロ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション01で、ヒイロがミリアルドを撃墜する。 |
| 217 | ミリアルド | いや……まだだ！　私はまだ、自分を弱者と認めていない！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション05で、ヒイロがミリアルドの搭乗するガンダムエピオンの耐久力を50%以下にする。 |

| No. | キャラクター | 名台詞 | 登録条件 |
|---|---|---|---|
| 218 | ミリアルド | 必要ないのだ……宇宙にとって、貴様たちは！ | オリジナルモードのロラン／エマ／プルツー編ミッション05で、ミリアルドを出現させる。 |
| 219 | ミリアルド | 私の命の見積もりにしては、数が少なすぎたようだな | オリジナルモードのミリアルド編ミッション01で、ガンダムエピオンに搭乗したミリアルドがいずれかの敵フィールドを制圧する。 |
| 220 | ヤザン | はっはっはっはっは！　ぐあっはっはっは！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ラーディッシュを撃沈させる（プレイヤーがエマに接触しない）。 |
| 221 | ヤザン | 女が戦場にいるなんてのは気に入らないんだよ！　消えな！ | オフィシャルモードのハマーン編ミッション02で、ハマーンとヤザンが戦闘する。 |
| 222 | ヤザン | ギャンギャン吠えんなよ！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション02で、プレイヤーがヤザンと戦闘する。 |
| 223 | ヤザン | まだ子供の間合いだな！ | オリジナルモードのジュドー編ミッション05で、ジュドーとヤザンが戦闘する。 |
| 224 | ヤザン | 戦場では、びびった者が死ぬんだ。覚えておけ！ | オリジナルモードのカミーユ／ハマーン編ミッション05で、ヤザンを出現させる。またはオリジナルモードのシロッコ編ミッション05で、シロッコとヤザンが戦闘する。 |
| 225 | ヤザン | お前もその仲間に入れてやるってんだよ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、ヤザンを撃墜する。または、オリジナルモードのロラン編ミッション02で、ロランとヤザンが戦闘する。 |
| 226 | ララァ | ああ、アムロ！　時が見える…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03をクリアする。 |
| 227 | ララァ | 大佐、どいてください！　邪魔です！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、シャア（2回目）の搭乗するシャア専用ゲルググの耐久力を30%以下にする。 |
| 228 | ララァ | なぜ、なぜなの？　なぜあなたはこうも戦えるの？ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（2回目）のいるフィールドにアムロが侵入する。 |
| 229 | ララァ | あなたには守るべき人も、守るべきものもないというのに | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（2回目）のいるフィールドにアムロが侵入する。 |
| 230 | ララァ | 人は変わってゆくのね……あたしたちと同じように | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（2回目）のいるフィールドにアムロが侵入する。 |
| 231 | ララァ | シャアをいじめる悪い人 | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（1回目）のいるフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| 232 | ララァ | あなたを倒さねば、シャアが死ぬ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（1回目）のいるフィールドの耐久力をゼロにする。 |
| 233 | ララァ | シャアを傷付けるから…… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（1回目）のいるフィールドの耐久力を減らす。 |
| 234 | ララァ | あなたの来るのが遅すぎたのよ | オフィシャルモードのシャア編ミッション01で、エルメス（2回目）とアムロ（2回目）が出現する。 |
| 235 | ララァ | 大佐、今日からノーマルスーツを着けて出撃なさってください | オフィシャルモードのシャア編ミッション01開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 236 | ララァ | 悪い人だ……シャアをいじめる悪い人だ……！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション03で、エルメス（1回目）のいるフィールドにアムロが侵入する。 |
| 237 | ランバ・ラル | 見事だな……しかし小僧、自分の力で勝ったのではないぞ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、アムロがランバ・ラル（1回目）を撃墜する。 |
| 238 | ランバ・ラル | そのモビルスーツの性能のお陰だということを忘れるな！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ランバ・ラル（1回目）を撃墜する。 |
| 239 | ランバ・ラル | この風、この肌触りこそ戦争よ……！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ランバ・ラル（2回目）を出現させる。 |
| 240 | ランバ・ラル | 君達は立派に戦ってきた……だが、兵士のさだめがどういうものか、よく見ておくんだな | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ランバ・ラル（2回目）を出現させる。 |
| 241 | ランバ・ラル | ほう、思いきりのいいパイロットだな手ごわい | 戦場にランバ・ラルが存在しており、プレイヤーが100機撃墜、敵エース撃墜、敵フィールド制圧のいずれかを満たすとランダムで発生する。 |
| 242 | ランバ・ラル | ランバ・ラル、戦いの中で戦いを忘れた… | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、アムロがランバ・ラル（2回目）を撃墜する。 |
| 243 | ランバ・ラル | こ、これは……！　し、しかし、ヒートロッドにたえられるかな！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ガンダムに搭乗したアムロがランバ・ラル（1回目）と戦闘する。 |
| 244 | ランバ・ラル | ザクとは違うのだよ、ザクとは！ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ガンダムに搭乗したアムロがランバ・ラル（1回目）と戦闘する。 |
| 245 | ルー | とんだ二枚目ね | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、以下の条件をすべて満たす。①グワダンA、グワダンB、グワダンCを制圧せずに、CとDフィールドを制圧する。②グレミーを撃墜時に、ルーが撃墜されていない。 |

| No. | キャラクター | 名台詞 | 登場条件 |
|---|---|---|---|
| 246 | ルー | ママ？　おお嫌だ、あんたマザコンなの？ | オフィシャルモードのジュドー編ミッション01で、ルーが撃墜されていない状態でジュドーとグレミー（2回目）が接触する。 |
| 247 | ルー | すっごおい！　こんな私を愛しちゃう！ | ルーが敵を1000機撃墜する。 |
| 248 | ルー | …いいなぁ、無邪気な性格ってさ | オリジナルモードのルー編ミッション01開始時のブリーフィング画面で発生する。 |
| 249 | ルー | あたしのようなちゃんとした女がついてんだから！　ジュドーの邪魔はさせないよ！ | ルー編ミッション04で、ルーとハマーンが接触する。 |
| 250 | ルー | ルー・ルカ、Zガンダム、行きます！ | オリジナルモードのルー編ミッション02をZガンダムに搭乗して始める。 |
| 251 | レコア | そうよ、あたしは女よ！　だから今ここにいる！　あなたの敵になった！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘する。 |
| 252 | レコア | 人の生き方はそれぞれ。他人の干渉など！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘する。 |
| 253 | レコア | エマ中尉わかってよ、男たちは戦いばかりで女を道具に使うことしか思いつかない…… | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘を開始してから15秒が経過する。 |
| 254 | レコア | もしくは、女を辱めることしか知らないのよ…… | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、エマとレコアが戦闘を開始してから15秒が経過する。 |
| 255 | レコア | 誰もいなくていい……それが、あたしの選んだ道よ！ | オフィシャルモードのカミーユ編ミッション04で、カミーユがレコアを撃墜する。またはオフィシャルモードのシャア編ミッション04でクワトロがレコアを撃墜する。 |
| 256 | レコア | 大尉、あなたはいつもそうして……いつも自分だけ高いところに居ようとする | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロとレコアが戦闘する。 |
| 257 | レコア | 世界が自分を中心にして動くと思うな！　シャア！ | オフィシャルモードのシャア編ミッション04で、クワトロとレコアが戦闘する。 |
| 258 | レビル | いや、やられる時はどこにいてもやられるものだ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ビッグトレーがある程度進軍する。 |
| 259 | レビル | 全軍を指揮する者が弾の後ろで叫んでいては勝つ戦いも勝てんよ | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、ビッグトレーがある程度進軍する。 |
| 260 | レビル | 勝ったな、ガンダム | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、オデッサ基地以外のすべてのフィールドを制圧する。 |
| 261 | レビル | すべてモビルスーツ、モビルスーツか……時代は変わったな | オフィシャルモードのアムロ編ミッション01で、アムロが敵を100機撃墜、敵フィールド制圧、敵エース撃墜のいずれかを満たしたときにランダムで発生する。 |
| 262 | ロベルト | うぬぅ、デカいだけで勝てると思うなーッ！ | オリジナルモードのアムロ／シャア編ミッション01で、ロベルトが進軍を開始する。 |
| 263 | ロラン | そんなわからず屋は斬ります！ | オリジナルモードのドモン編ミッション01で、ドモンがロランに接触する。 |
| 264 | ロラン | 今の地球を破壊する必要なんて、どこにもないんですよ！ | オリジナルモードのヒイロ編ミッション04で、ロランを出現させる。 |
| 265 | ロラン | 機械は人助けの道具にもなります！　戦うばかりじゃありませんよ！ | オリジナルモードのロラン編ミッション03で、ロランとヤザンが接触するか、ロランとアムロが戦闘する。 |
| 266 | ロラン | 人の命を大事にしない人とは、僕は誰とでも戦います！ | オリジナルモードのロラン編ミッション05で、ロランがいずれかの敵フィールドを制圧する。 |
| 267 | ロラン | 人の英知が生み出したものなら、人を救って見せろ！ | オリジナルモードのロラン編ミッション05で、ロランが武者ガンダムと戦闘する。 |
| 268 | ロラン | 地球は戦争するところじゃないでしょう！ | オリジナルモードのロラン編ミッション04で、ハマーンとヤザン出現時に僚機が全員撃墜されていないと、ロラン編ミッション05のシャア出現時に発生する。 |
| 269 | ロラン | ううっ、こいつ！　白兵戦にこだわるパイロット！？ | オリジナルモードのロラン編ミッション01で、∀ガンダムに搭乗したロランがドモン（2回目）に接触する。 |
| 270 | ロラン | まったく、大人って何を考えているんだか | オリジナルモードのロラン編ミッション05で、アムロ登場前にドモン、東方不敗、ヒイロ、ミリアルドのいずれか1人が撃墜された状態で、アムロかシャアのどちらかを撃墜する。 |
| 271 | ロラン | 戦いの歴史は、繰り返させません！ | オリジナルモードのロラン編ミッション04で、ロランと武者ガンダムが戦闘する。 |

# ボイスリスト

**ゲーム中で流れるボイスと発生条件をまとめた。**
**パイロットとそのほかのキャラクターに分け、登場作品順に紹介している。**

**ボイス集の発生条件の見方**

リストの右側に記載しているボイスの発生条件を満たしたときに、ボイスが流れる(同一条件の場合はランダムで変わる)。発生条件に「名乗り」とあるものは、敵を一定数撃墜、敵エース機撃墜、敵フィールド制圧時などの活躍時に発生するもの。同様に「驚き」は敵の活躍時、「褒め」は味方の活躍時に発生するもので、( )でキャラクター名を記載している場合は、褒める対象を表す。「苦戦1〜3」は耐久力の減少に応じて順番に発生する。五十音順のINDEXはP.287参照。



## アムロ・レイ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| このっ！ | 通常攻撃 |
| そこっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| なめるなっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 逃がすものか！ | SP攻撃 |
| じゃまだっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| うかつな奴めっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| やってやる！　やってやるぞ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 行きます！ | コンビネーションSP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| うわっ！ | ダメージ大 |
| やったな！ | 空中回避 |
| 殴ったね！ | 空中回避ランダム(確率1%) |
| こいつ！ | つばぜり合い |
| うわーっ！ | 死亡 |
| いけーっ！ | ファンネル使用攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| アムロ、行きまーす！ | オフィシャルモードのミッション01でガンダムに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 僕が一番モビルスーツをうまく使えるんだ！ | 1000機撃墜名乗り |
| 僕が、一番ガンダムをうまく使えるんだ！ | 1000機撃墜名乗り(ガンダム搭乗時) |
| 見える！　動きが見える！ | 名乗り |
| 敵は……？　ま、まだ来るのか？ | 名乗り |
| 出てきたお前たちがいけないんだ！ | 名乗り |
| よーし、いいぞ！ | 褒め |
| さすがだな……僕も負けてはいられないぞ！ | 褒め |
| あ、あれが……敵…… | 驚き |
| あの敵は危険です！　下がって！ | 驚き |



## シャア・アズナブル

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 沈め！ | 通常攻撃 |
| 甘いな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| どうだ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 戦いは非情さ！ | SP攻撃 |
| 不慣れなパイロットめ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 坊やだからさ | ハイパーSP攻撃2 |
| 私にも敵が見える！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 生まれの不幸を呪うがいい！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ええいっ！ | ダメージ小 |
| 冗談ではない！ | ダメージ大 |
| ちいっ！ | 空中回避 |
| やるな！ | つばぜり合い |
| 直撃だと!? | 死亡 |
| 私もニュータイプのはずだ！ | ファンネル使用攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| 勝利の栄光を、君に！ | オフィシャルモードのミッション01でシャア専用ゲルググに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| どうやら私もニュータイプのようだな！ | 1000機撃墜名乗り |
| 戦いとは、いつも二手三手先を考えて行うものだ | 名乗り |
| ふふふ……甘いな | 名乗り |
| 私を誰だと思っているのだ？ | 名乗り |
| ほう……腕を上げたなよくやってくれた！ | 味方鼓舞 |
| その周辺を足がかりにする！ | エリア制圧褒め |
| ええい、連邦のモビルスーツは化け物か？ | 驚き |
| その力、気に入らんな…… | 驚き |



## アムロ・レイ(Z)

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこだっ！ | 通常攻撃 |
| 落ちろっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| てえいっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| やらせるか！ | SP攻撃 |
| そんな戦い方で！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 落としてみせる！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 邪魔をするなっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 今だ！ 押し込め！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ちいっ！ | ダメージ小 |
| ぐわっ！ | ダメージ大 |
| この程度でっ！ | 空中回避 |
| まだだっ！ | つばぜり合い |
| ここまでか…… | 死亡 |
| 使いこなしてみせる！ | ファンネル使用攻撃 |
| カミーユ、撃て！ | カミーユとコンビネーションSP攻撃 |
| わかってる！ | クワトロとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| またこいつに乗ることになるとはな…… | オリジナルモードのミッション01でガンダムに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 敵機撃破！　次は？ | 敵MS撃墜名乗り |
| 人は同じ過ちを繰り返す……まったく！ | 1000機撃墜名乗り |
| まだいける……やってみせる！ | 名乗り |
| 機体の反応がいい！　いけるぞ！ | 名乗り |
| 敵はパワーダウンしている！　押し込め！ | 名乗り |
| 気を抜くな！　敵はまだ残っている！ | 褒め |
| やるな！　こちらも負けてはいられない | 褒め |

| [illegible] | 発生条件 |
|---|---|
| あんな戦い方……見てはいられないな | 驚き |
| 離れろ! その敵は危険だ! | 驚き |
| まぐれ当たりだ! まだいける! | 苦戦1 |
| ちいっ! 油断したか! | 苦戦2 |
| ダメか! このままではやられる! | 苦戦3 |
| すまない……離脱させてもらう! | 撤退 |
| 腕は落ちていないようだな、シャア | 褒め(クワトロ) |
| さすがは、赤い彗星のシャアだな | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| カミーユ、すごいな | 褒め(カミーユ) |
| ニュータイプは戦争の道具じゃない……カミーユ、気をつけろよ…… | 1000機撃墜褒め(カミーユ) |

※アムロ・レイ(Z)は、オフィシャルモードのアムロ編(全ミッション)とオフィシャルモードのシャア編(ミッション01)以外のアムロを指す。



## クワトロ・バジーナ

| [illegible] | 発生条件 |
|---|---|
| 落ちろ! | 通常攻撃 |
| そこだ! | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| なめるな! | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| やってみるさ! | SP攻撃 |
| ここまでだな! | ハイパーSP攻撃1 |
| これで終わりにする! | ハイパーSP攻撃2 |
| ええい、ままよ! | ハイパーSP攻撃3 |
| ついて来い! | コンビネーションSP攻撃 |
| 何い!? | ダメージ小 |
| まずい! | ダメージ大 |
| 好きなことを! | 空中回避 |
| やらせはせんよ! | つばぜり合い |
| こんなものか…… | 死亡 |
| ファンネル! | ファンネル使用攻撃 |
| カミーユ! よくやる! | カミーユとコンビネーションSP攻撃 |
| 永遠に切れない仲らしいな | ハマーンとコンビネーションSP攻撃 |
| アムロ、今だ! | アムロ(Z)とコンビネーションSP攻撃 |
| [illegible] | [illegible] |
| クワトロ・バジーナ、百式、出る! | オフィシャルモードのミッション02で百式に搭乗して出撃 |
| [illegible] | [illegible] |
| 良いパイロットだったが……これが戦争だ | 敵MS撃墜名乗り |
| 私はかつて、シャア・アズナブルという名で呼ばれた事もある男だ | 1000機撃墜名乗り |
| 私も、まだ捨てたものではないようだな | 名乗り |
| これで済むなら、安いものだがないい動きだ…… | 名乗り |
| だが、過信は自分の足をすくうぞ | 褒め |
| やる! 私も負けてはいられん! | 褒め |
| 敵のペースにはめられたな…… | 驚き |
| ええい、実戦慣れした部隊だ | 驚き |
| 出資者は無理難題をおっしゃる…… | 苦戦1 |
| 被弾したのか? ちいっ! | 苦戦2 |
| まだだ、まだ終わらんよ! | 苦戦3 |
| こんな無様な戦い!……離脱する! | 撤退 |
| 君を笑いに来た……とはもう言えんな | 通常褒め(アムロ) |
| アムロ・レイ……昔に戻ったようだな | 1000機撃墜褒め(アムロ) |
| カミーユ、腕を上げたな | 通常褒め(カミーユ) |
| まるでアムロ・レイだな、カミーユ! | 1000機撃墜褒め(カミーユ) |



## カミーユ・ビダン

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| そこっ! | 通常攻撃 |
| どけよっ! | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 当たれっ! | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 直撃させる! | SP攻撃 |
| 歯ぁ食いしばれっ! | SP攻撃ランダム |
| 遊びでやってんじゃないんだよ! | ハイパーSP攻撃1 |
| まだ、抵抗するのならっ! | ハイパーSP攻撃2 |
| 自分だけが特別だと思うなっ! | ハイパーSP攻撃2ランダム |
| ここからいなくなれーっ! | ハイパーSP攻撃3 |
| 俺の身体を、みんなに貸すぞ! | コンビネーションSP攻撃 |
| よくもっ! | ダメージ小 |
| しまった! | ダメージ大 |
| 強い! | 空中回避 |
| [illegible] | つばぜり合い |
| うわあああっ! | 死亡 |
| 逃がさないっ! | ファンネル使用攻撃 |
| はいっ! アムロさん! | アムロ(Z)とコンビネーションSP攻撃 |
| 大尉! 今です! | クワトロとコンビネーションSP攻撃 |
| ハマーン、撃つんだ! | ハマーンとコンビネーションSP攻撃 |
| 了解です! エマさん! | エマとコンビネーションSP攻撃 |
| ならばっ! ビーム・コンフューズ! | ZガンダムでSP攻撃2 |
| ビーム・コンフューズ! | ZガンダムでSP攻撃2 |
| [illegible] | [illegible] |
| Zガンダム! カミーユ、行きます! | オフィシャルモードのミッション03でZガンダムに搭乗して出撃 |
| ガンダムMk-II! 出るぞ! | オフィシャルモードのミッション01でガンダムMk-IIに搭乗して出撃 |
| [illegible] | [illegible] |
| 抵抗すると無駄死にするだけだって、何でわからないんだ! | 1000機撃墜名乗り |
| 出てこなければ、やられなかったのに! | 名乗り |
| 無駄な殺生を、またさせる! | 名乗り |
| こんなことをやるから、みんな死んでしまうんだ! | 名乗り |
| 僕の予感どおり、できる人みたいですね | 味方撃墜 |
| もうあの一帯を制圧してしまうなんてすごい力だ…… | エリア制圧褒め |
| いい間合いをしている……生かしておいては、いけない敵なのか…… | 驚き |
| この程度でやられるか! | 苦戦1 |
| こんなんじゃ、落とされるのを待ってるみたいなものじゃないか! | 苦戦2 |
| 援護は! そういつまでももたないぞ! | 苦戦3 |
| うかつだった……離脱する! | 撤退 |
| アムロさん! さすがです! | 通常褒め(アムロ) |
| あれがニュータイプ、アムロ・レイか…… | 1000機撃墜褒め(アムロ) |
| すごいな、クワトロ大尉 | 通常褒め(クワトロ) |
| クワトロ大尉……本当は戦争が好きな人なんじゃないのか? | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| 感じる……ハマーンの強烈な意志を ハマーン・カーン…… | 通常褒め(ハマーン) |
| いけない、戦いの意志を生むだけでは…… | 1000機撃墜褒め(ハマーン) |
| お見事です! エマ中尉! | 通常褒め(エマ) |
| エマさんの活躍、見ていると勇気づけられます! | 1000機撃墜褒め(エマ) |

## エマ・シーン

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこっ！ | 通常攻撃 |
| 遅いっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 当てる！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 逃がすか！ | SP攻撃 |
| 落としてみせる！ | ハイパーSP攻撃1 |
| いい加減にっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 甘く見ないでっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 前に出すぎね！ | コンビネーションSP攻撃 |
| うっ！ | ダメージ小 |
| なにっ！ | ダメージ大 |
| よくもっ！ | 空中回避 |
| この程度でっ！ | つばぜり合い |
| あああっ！ | 死亡 |
| カミーユ、行くわよ！ | カミーユとコンビネーションSP攻撃 |
| わかってるわ、ロラン！ | ロランとコンビネーションSP攻撃 |
| プルツー、撃ちなさい！ | プルツーとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ガンダムMk-Ⅱ、エマ、出ます！ | オリジナルモードのミッション01で<br>ガンダムMk-Ⅱに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| これで私も一人前のパイロット……<br>と、いったところかしら | 1000機撃墜名乗り |
| そんな腕で、邪魔をするから！ | 名乗り |
| うかつに前に出るから、そうなるのよ | 名乗り |
| まだいけるわ! 敵の注意をこちらへ！ | 名乗り |
| まだまだ! これで気を抜けない！ | 名乗り |
| 油断しないで! まだ終わってないわ！<br>そこを足がかりにしましょう | 味方鼓舞 |
| 前線を押し上げるわよ！ | エリア制圧褒め |
| あの敵――ただのモビルスーツじゃない | 驚き |
| 損害はまだ軽いようね…… | 苦戦1 |
| 押されてるの!? ……でも！ | 苦戦2 |
| これ以上は……もたない…… | 苦戦3 |
| 撤退します！ 戦闘継続は不可能です！ | 撤退 |
| クワトロ大尉！ お見事です！ | 通常褒め(クワトロ) |
| あの動き……さすが、赤い彗星ね…… | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| すごいわ……あなたの戦い方 | 通常褒め(カミーユ) |
| カミーユ……あなたなら、<br>戦いを終わらせられるわ | 1000機撃墜褒め(カミーユ) |
| まだ終わりじゃなくってよ、ロラン！ | 通常褒め(ロラン) |
| ロランの戦い方、あの子を思い出すわ…… | 1000機撃墜褒め(ロラン) |
| 私も、あなたには負けられないわね | 通常褒め(プルツー) |
| これが……強化人間の力なの……？ | 1000機撃墜褒め(プルツー) |

## ジェリド・メサ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| ほらっ！ | 通常攻撃 |
| そこかっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 落ちろっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ここで会ったが百年目ってね！ | SP攻撃 |
| これが戦争だろうが！ | SP攻撃ランダム |
| ティターンズは力だ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| オールドタイプは失せろ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 近付く奴はみんな灰にしてやる！ | ハイパーSP攻撃3 |
| そんなに落とされたいか！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ええいっ！ | ダメージ小 |
| うぐっ！ | ダメージ大 |
| そんなことで！ | 空中回避 |
| 邪魔しやがって！ | つばぜり合い |
| 貴様は、俺の…… | 死亡 |
| ぐっ……了解だ！ | 東方不敗とコンビネーションSP攻撃 |
| タイミングを合わせろ! いくぞ！ | ヒイロとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ジェリド・メサ中尉、出るぞ！ | オリジナルモードのミッション03で<br>ガンダムMk-Ⅱ(黒)に搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| どこからでも来い！<br>近付く奴はみんな灰にしてやる！ | 1000機撃墜名乗り |
| その腕で、よくも俺に挑んだもんだ！ | 名乗り |
| 力のない者は、死あるのみだ！ | 名乗り |
| 俺がティターンズだと知って<br>ちょっかいをかけてきたのかい？ | 名乗り |
| 俺はこんなことで満足する男じゃない！ | 名乗り |
| 俺も活躍してみせる！……見てろよ | 褒め |
| くっ、また一歩先を行かれたのか！ | 褒め |
| モビルスーツの装甲越しに殺気が<br>伝わる……なんてパイロットだ！ | 驚き |
| そんなことで、この俺は落とせないぜ！ | 苦戦1 |
| こんなことで死ぬものかよ！ | 苦戦2 |
| しまった！ 俺は……このままでは…… | 苦戦3 |
| こりゃぁ、始末書じゃあ済まんかな……<br>……撤退する！ | 撤退 |
| あの戦闘力……凄まじいな…… | 通常褒め(東方不敗) |
| あんたを師匠と仰いでいけば、<br>俺もまだまだ上に行けそうだな！ | 1000機撃墜褒め(東方不敗) |
| ガキのくせに、<br>少しは役に立つみたいじゃないか | 通常褒め(ヒイロ) |
| こ、子供がこの戦い方……<br>これが、ヒイロ・ユイって奴なのか!? | 1000機撃墜褒め(ヒイロ) |

## パプテマス・シロッコ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| ふんっ！ | 通常攻撃 |
| 落ちろ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ふはははは！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 逃げられはせん！ | SP攻撃 |
| いい気になるな！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 落ちろ! 蚊トンボ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 勝てると思うな！ | ハイパーSP攻撃3 |
| ふっ、仕掛けるぞ | コンビネーションSP攻撃 |
| うっ！ | ダメージ小 |
| ぐあっ！ | ダメージ大 |
| かすり傷だ | 空中回避 |
| 不愉快だな…… | つばぜり合い |
| うああああっ！ | 死亡 |
| ファンネル！ | ファンネル使用攻撃 |
| 少年、手を貸せ！ | ジュドーとコンビネーションSP攻撃 |
| ああ、共に戦おう | ルーとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ジ・O、出るぞ！ | オフィシャルモードのミッション01で<br>ジ・Oに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 常に世の中を動かしてきたのは、<br>一握りの天才だということだな | 1000機撃墜名乗り |
| ふっ……私と対等に戦おうなどとは | 名乗り |
| 私に逆らうとは……道を誤ったのだよ | 名乗り |

| 状況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| この程度、私にはたやすいことだ | 名乗り |
| その力、私のために役立ててくれると嬉しい | 味方鼓舞 |
| よくやってくれた<br>その一歩が我々を勝利に導くのだ | エリア制圧褒め |
| このプレッシャー……なるほどな | 驚き |
| ふん、小賢しいことを…… | 苦戦1 |
| 決められた役割を演ずるというのは、<br>難しいものだな | 苦戦2 |
| うっ……こ、これでは勝てん！ | 苦戦3 |
| これ以上は戦えん……離脱する！ | 撤退 |
| 生の感情を丸出しで戦うなど……<br>君に品性を求めるのは絶望的だな | 通常褒め(ジュドー) |
| 人は、君のようなニュータイプによりよく<br>導かれるべきなのかもしれんな…… | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| ふふ……かわいいものだな | 通常褒め(ルー) |
| 地球を支配するのはやはり女である<br>べきだな、ルー・ルカ | 1000機撃墜褒め(ルー) |



## ハマーン・カーン

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこか！ | 通常攻撃 |
| ええいっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| うかつだな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ネズミがっ！ | SP攻撃 |
| ここがお前の墓場になる！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 恥を知れ！　俗物！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 無礼を許すわけにはいかない！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 我々の力、目に焼き付けるがいい！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ちっ！ | ダメージ小 |
| 何だ!? | ダメージ大 |
| なめた真似をっ！ | 空中回避 |
| 小賢しいっ！ | つばぜり合い |
| 馬鹿な！ | 死亡 |
| ファンネル！ | ファンネル使用攻撃 |
| この縁、不思議とは思わんぞ | クワトロとコンビネーションSP攻撃 |
| 気安いな、カミーユ・ビダン | カミーユとコンビネーションSP攻撃 |
| 力を貸せ、ニュータイプ！ | ジュドーとコンビネーションSP攻撃 |
| このキュベレイ、見くびっては困る！ | キュベレイでSP攻撃ランダム |
| **出撃時のセリフ** | **発生条件** |
| キュベレイ、出る！ | オフィシャルモードのミッション01で<br>キュベレイに搭乗して出撃 |
| **状況メッセージ** | **発生条件** |
| この私の力、見くびってもらっては困る！ | 1000機撃墜名乗り |
| 俗物が……消え失せろ！ | 名乗り |
| その程度の腕で私に逆らう……愚劣だな | 名乗り |
| ネズミが束になろうと、私の敵ではないな | 名乗り |
| 私の手足としての働き、期待している | 褒め |
| 騎士としてのお前の働き、<br>よく覚えておく | 褒め |
| 奴がこれほどのパイロットとは…… | 驚き |
| 何だ？　鳥肌が立っている……<br>何だというのだ | 驚き |
| この程度、騒ぐまでもない | 苦戦1 |
| ちっ！　まずいな…… | 苦戦2 |
| 私をこうも脅かして……！ | 苦戦3 |
| 退くぞ！　態勢を立て直す！ | 撤退 |
| その力、私のために使ってくれ、シャア | 通常褒め(クワトロ) |
| 貴様は優れた資質を持っているようだな…… | 通常褒め(カミーユ) |
| 私とお前は同類なんだよ、ジュドー | 通常褒め(ジュドー) |



## ジュドー・アーシタ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| このーっ！ | 通常攻撃 |
| なんとっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| んなろーっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| こなくそーっ！ | SP攻撃 |
| これ以上好きにさせるかっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| しつこいんだよっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| こうなったらイチかバチかだ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| こいつでトドメだっ！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ちっ！ | ダメージ小 |
| うわぁっ！ | ダメージ大 |
| なめるな！ | 空中回避 |
| こいつっ！ | つばぜり合い |
| ドジった…… | 死亡 |
| ファンネル！　いっけーっ！ | ファンネル使用攻撃 |
| 俺はジュドーだっ！ | シロッコとコンビネーションSP攻撃 |
| その呼び方、やめてよね！ | ハマーンとコンビネーションSP攻撃 |
| プル、行くぞ！ | プルとコンビネーションSP攻撃 |
| 今だ、プルツー！ | プルツーとコンビネーションSP攻撃 |
| わかってますって！ | ルーとコンビネーションSP攻撃 |
| いけーっ！　ハイメガキャノン砲！ | ZZガンダムでSP攻撃 |
| **出撃時のセリフ** | **発生条件** |
| ZZにドッキングする！<br>ジュドー・アーシタ！ZZ行きます！ | オリジナルモードのミッション03で<br>ZZガンダムに搭乗して出撃 |
| ジュドー・アーシタ！<br>Zガンダム行きます！ | オフィシャルモードのミッション01で<br>Zガンダムに搭乗して出撃 |
| **状況メッセージ** | **発生条件** |
| くくく……なんと！<br>やっぱり私めの力があればこそで！ | 1000機撃墜名乗り |
| よし！一丁上がり！ | 名乗り |
| 悪いけど、こっちの勝ちだね！ | 名乗り |
| まだやろうってんなら、<br>相手になるよ！ | 名乗り |
| へへへっ！　次はどいつだっ！ | 名乗り |
| お見事！　さっすがぁー！ | 褒め |
| やるねぇ！<br>そこから一気に行っちゃおう！ | 褒め |
| あんなのが出てくるなんて、<br>聞いてないよ！ | 驚き |
| ええい、しつっこいんだよ！ | 苦戦1 |
| あれ……？<br>あっという間にパワーダウン？ | 苦戦2 |
| うわああ！<br>このままじゃ、やられる！ | 苦戦3 |
| もう無理だ！　脱出する！ | 撤退 |
| シロッコさん、やるう！ | 通常褒め(シロッコ) |
| おい、あんまり<br>やりすぎないでよね！ | 1000機撃墜褒め(シロッコ) |
| さっすがハマーンさん！<br>すごい迫力！ | 通常褒め(ハマーン) |
| プル、偉いぞ！ | 通常褒め(プル) |
| よくやったぞ、プル！　あとでチョ<br>コパフェ食べさせてやるからな！ | 1000機撃墜褒め(プル) |
| いいぞっ、プルツー！ | 通常褒め(プルツー) |
| 無理はするなよ！　戦ってるのは、<br>お前だけじゃないんだからな | 1000機撃墜褒め(プルツー) |
| ルー……よし、俺だって！ | 通常褒め(ルー) |
| これじゃあ、どっちが主役かわかん<br>ないじゃないの…… | 1000機撃墜褒め(ルー) |

## ルー・ルカ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| えいっ！ | 通常攻撃 |
| そこね！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| このっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 落ちなさいっ！ | SP攻撃 |
| これならっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 任せなさいって！ | ハイパーSP攻撃2 |
| しつっこいわよっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 行くわよっ！ | コンビネーションSP攻撃 |
| いたっ！ | ダメージ小 |
| きゃあっ！ | ダメージ大 |
| まだっ！ | 空中回避 |
| なめんじゃないわよ！ | つばぜり合い |
| メインモニタが！ | 死亡 |
| 私だって、ファンネル！ | ファンネル使用攻撃 |
| ジュドー！　ボヤボヤしないで！ | ジュドーとコンビネーションSP攻撃 |
| しっかり合わせてよ、シロッコ！ | シロッコとコンビネーションSP攻撃 |
| プル！　真面目にやりなさい！ | プルとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ルー・ルカ、Zガンダム、行きます！ | オリジナルモードのミッション02で<br>Zガンダムに搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| すっごおい！　こんな私を愛しちゃう！ | 1000機撃墜名乗り |
| さすが私！　楽勝だったわね！ | 名乗り |
| まだやる？　容赦しないわよ！ | 名乗り |
| 私を甘く見ないことね！ | 名乗り |
| 次は？　どこからでもかかってらっしゃい！ | 名乗り |
| 私も負けてられないみたいね！ | 褒め |
| やったわね！　この調子で行きましょう！ | 褒め |
| ちょっと！　あんなの反則じゃない？ | 驚き |
| 手強い相手みたいね…… | 苦戦1 |
| しつこいなぁっ……いい加減にしてよ！ | 苦戦2 |
| くっ……まだ色々しなくちゃ<br>ならないんだから…… | 苦戦3 |
| うそ……私がやられたの!?　そんなぁ…… | 撤退 |
| 戦力としては、信じられるみたいね | 通常褒め(シロッコ) |
| あれが本当のニュータイプ……危険な力だわ | 1000機撃墜褒め(シロッコ) |
| ちょっとジュドー、いいんじゃない？ | 通常褒め(ジュドー) |
| さすがね、ジュドー！<br>私が見込んだだけのことはあるわ！ | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |

## エルピー・プル

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| あははっ！ | 通常攻撃 |
| えいっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| そこっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ぷるぷるぷるぷるぷるぅ～！ | SP攻撃 |
| いっけぇーっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 落ちろ！　落ちろーっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| みんなの邪魔はさせないから！ | ハイパーSP攻撃3 |
| おおあったりぃ～！ | コンビネーションSP攻撃 |
| わっ！ | ダメージ小 |
| ううっ！ | ダメージ大 |
| なによーっ！ | 空中回避 |
| させないっ！ | つばぜり合い |
| きゃああっ！ | 死亡 |
| ファンネル、いけーっ！ | ファンネル |
| まかせて！　ジュドー！ | ジュドーとコンビネーションSP攻撃 |
| 勝利を掴めと轟き叫ぶぅっ！ | ドモンとコンビネーションSP攻撃 |
| ミリアルドさんもぷるぷるぅ～！ | ミリアルドとコンビネーションSP攻撃 |
| えーっ！ジュドーじゃないのぉ～？ | ルーとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ぷるぷるぅ～！<br>キュベレイ、行きまーすっ！ | オリジナルモードのミッション01で<br>キュベレイMk-Ⅱ(黒)に搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| あははっ、ぷるぷるぷるぷるぷるぅ～♪ | 1000機撃墜名乗り |
| おおあったりぃ～！　やったぁ！ | 名乗り |
| 残念でした♪　あたしの勝ちっ！ | 名乗り |
| 作戦成功♪　ばっちりだね！ | 名乗り |
| うふふ♪　あたし、つよいっ！ | 名乗り |
| うわぁ！　すっごーい！ | 褒め |
| すっごーい！　あたしもやるっ！ | 褒め |
| ……この敵、ざわざわして嫌いだ！ | 驚き |
| このくらい、なんてことないんだから！ | 苦戦1 |
| あたし一人でも、敵を倒してみせる！ | 苦戦2 |
| きゃあっ！　メインカメラがやられた！ | 苦戦3 |
| 負けちゃった……脱出するね！ | 撤退 |
| さっすがぁ！　ジュドー、つよいっ！ | 通常褒め(ジュドー) |
| やったね！　ジュドーお兄ちゃん、大好き！ | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| ドモン、もっとやっちゃえ！ | 通常褒め(ドモン) |
| さすがキング・オブ……なんだっけ？<br>とにかく、ドモンはエライっ！ | 1000機撃墜褒め(ドモン) |
| ミリアルドさん、カッコいい～！ | 通常褒め(ミリアルド) |
| こういうときは、笑顔だよっ！<br>ミリアルドさん！ | 1000機撃墜褒め(ミリアルド) |
| あたしも負けないからね！　プルツー！ | 通常褒め(プルツー) |
| やっぱり、誰もプルツーには勝てないねっ！ | 1000機撃墜褒め(プルツー) |

## プルツー

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこだっ！ | 通常攻撃 |
| 落ちろっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| こいつっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 消えちゃえっ！ | SP攻撃 |
| そうやって遊んでるのかい！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 観念しなっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 子供の遊びじゃないんだよっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 間抜けなんだよっ！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ううっ！ | ダメージ小 |
| ええいっ！ | ダメージ大 |
| なんだよっ！ | 空中回避 |
| 不愉快なやつがっ！ | つばぜり合い |
| 馬鹿な…… | 死亡 |
| 逃がしはしないよっ！ | ファンネル使用攻撃 |
| ああ、わかってる！ | ジュドーとコンビネーションSP攻撃 |
| ボヤボヤするんじゃないよ！ | ロランとコンビネーションSP攻撃 |
| ふん、やってやるよ！ | エマとコンビネーションSP攻撃 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| よくもまあのこのこと！<br>恐れる心がないのかい！ | オリジナルモードのミッション01で<br>キュベレイMk-Ⅱ(赤)に搭乗して出撃 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| あはははは!　この私に勝てる<br>勝てるヤツなんて、いるもんか！ | 1000機撃墜名乗り |
| やることが脳天気なんだよ、あんた！ | 名乗り |
| 口先だけ舞い上がった奴に、何ができる！ | 名乗り |
| 間抜けだね！　隙だらけだよ！ | 名乗り |
| ザコどもめ……私の前では赤子も同然だね！ | 名乗り |

05 DATA

ボイスリスト　データ

| 勝利メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 私だって、やってやるよ！ | 褒め |
| それぐらい、私にもできるさ！ | 褒め |
| あの敵、私を不愉快にする！ | 驚き |
| ちょろちょろと！　うるさいザコめ！ | 苦戦1 |
| この敵……只者じゃないな…… | 苦戦2 |
| 苦しくなんか、あるもんかーっ！ | 苦戦3 |
| 不愉快だけど……撤退する！ | 撤退 |
| ジュドーなら、このくらい当然だよ！ | 通常褒め(ジュドー) |
| ジュドーお兄ちゃん、大好き！<br>……とでも言えばいいのか？ | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| ぼやぼやしてるだけじゃ、ないみたいだね！ | 通常褒め(ロラン) |
| ふん！ や、やるじゃないか……<br>認めてやってもいいよ、ロラン！ | 1000機撃墜褒め(ロラン) |
| まさか、これで限界じゃないだろ？ | 通常褒め(エマ) |
| その戦闘技術……見習う点があるな…… | 1000機撃墜褒め(エマ) |
| やってくれるね、プル！ | 通常褒め(プル) |
| プル、お前がいるから、私も戦えるんだ！ | 1000機撃墜褒め(プル) |



## ドモン・カッシュ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| ふんっ！ | 通常攻撃 |
| はあっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| くらえっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| もぉらったぁぁっ！ | SP攻撃 |
| 一気に決めてやる！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 俺の勝ちだ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| キング・オブ・ハートの名に懸けてっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 決めにするぞっ！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ちいっ！ | ダメージ小 |
| ぐうっ！ | ダメージ大 |
| まだまだっ！ | 空中回避 |
| やるな！ | つばぜり合い |
| これまでか…… | 死亡 |
| はいっ！　師匠！ | 東方不敗とコンビネーションSP攻撃 |
| 今だ！　遅れるな！ | ミリアルドとコンビネーションSP攻撃 |
| 俺のこの手が真っ赤に燃える！ | プルとコンビネーションSP攻撃 |
| ばぁぁくねつ！　ゴッド・フィンガァァッ！ | ゴッドガンダムハイパーSP攻撃1 |
| 超級・覇王・電影だぁぁんっ！ | ゴッドガンダム、マスターガンダムハイパーSP攻撃2 |
| 石破・天驚けぇぇんっ！ | ゴッドガンダム、マスターガンダムハイパーSP攻撃3 |
| バァァルカン！ | 射撃攻撃 |
| ゴッドスラッシュタイフーン！ | ゴッドガンダムチャージ攻撃4 |
| ヒートエンド！ | ゴッドガンダムSP攻撃2 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| 出ろぉぉおっ！<br>ガンダァァァァム！ | オリジナルモードのミッション01で<br>ゴッドガンダムに搭乗して出撃 |

| 勝利メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 勝負あったな！ 俺の勝ちだ！ | 敵MS撃墜名乗り |
| 俺はキング・オブ・ハート！　最強の男だ！ | 1000機撃墜名乗り |
| お前と遊んでいる暇はない！ | 名乗り |
| みんなまとめて、叩き潰してやる！ | 名乗り |
| 次はどいつだ！ もっとかかってこい！ | 名乗り |
| いつか俺ともファイトしてもらうぞ！ | 褒め |
| さすがだ！　俺も負けてはいられん！ | 褒め |
| お前の相手は俺だ！ | 驚き |
| ガンダムの右手の反応が遅い！<br>調整不足なんじゃないのか？ | 苦戦1 |
| 俺は負けない！　負けられない！ | 苦戦2 |
| パワーダウンしているのか……馬鹿な…… | 苦戦3 |
| このままじゃ勝てない！　脱出する！ | 撤退 |

| 勝利メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| さすが師匠、お見事です！ | 通常褒め(東方不敗) |
| 流派・東方不敗は無敵です！　師匠！ | 1000機撃墜褒め(東方不敗) |
| 綺麗な顔して、なかなかやるみたいだな | 通常褒め(ミリアルド) |
| その純粋なファイト魂、感服したぞ！ | 1000機撃墜褒め(ミリアルド) |
| やったな、プル！ | 通常褒め(プル) |
| もうお前も立派なガンダムファイターだな！ | 1000機撃墜褒め(プル) |



## 東方不敗

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| ふんっ！ | 通常攻撃 |
| てやぁぁっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| はっはっはっはっはっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| つけあがるなぁ！ | SP攻撃 |
| 未熟者ぉっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| この馬鹿者がぁっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| だからお前はアホなのだあっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 隙ありぃいっ！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ぬうっ！ | ダメージ小 |
| ぐわあっ！ | ダメージ大 |
| おのれっ！ | 空中回避 |
| こざかしいわっ！ | つばぜり合い |
| 馬鹿な…… | 死亡 |
| ゆくぞドモン！ | ドモンとコンビネーションSP攻撃 |
| 言いおるわ！ 小僧がっ！ | ヒイロとコンビネーションSP攻撃 |
| グズグズするな、馬鹿者があっ！ | ジェリドとコンビネーションSP攻撃 |
| ダァァクネス・フィンガァァッ！ | マスターガンダムハイパーSP攻撃1 |
| 超級・覇王・電影だぁぁんっ！ | マスターガンダム、ゴッドガンダムハイパーSP攻撃2 |
| 石破・天驚拳！ | マスターガンダム、ゴッドガンダムハイパーSP攻撃3 |
| ばぁくはぁっつ！ | マスターガンダムハイパーSP攻撃 |
| 十二王方牌大車併！ | マスターガンダムチャージ攻撃4 |

| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
|---|---|
| ガンダムファイト、レディ・ゴー！ | オリジナルモードのミッション02で<br>マスターガンダムに搭乗して出撃 |

| 勝利メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 今こそワシは東方不敗ではない！<br>東西南北中央不敗！ スーパーアジアよ！ | 1000機撃墜名乗り |
| 流派・東方不敗は無敵よ！ | 名乗り |
| どうした！　貴様の力はその程度か！ | 名乗り |
| ワシの名を知らぬか！<br>未だ負けを知らぬは、東方不敗よ！ | 名乗り |
| 雑魚をいくら倒そうと、<br>肩慣らしにもならんわぁ！ | 名乗り |
| 見事！ さらに精進せよ！ | 褒め |
| その意気やよし！　さらに攻め込むぞ！ | 褒め |
| なるほど……貴様、磨けば光るやも知れん | 驚き |
| この程度、苦戦とは言えんわ! | 苦戦1 |
| こしゃくな……このワシを追い詰めるか！ | 苦戦2 |
| 馬鹿な……ワシが負けるなどという<br>ことがあってたまるかぁっ！ | 苦戦3 |
| 退くも兵法の一つ……やむを得んな | 撤退 |
| 見事だ、ドモン！　修行を積んだようだな！ | 通常褒め(ドモン) |
| さすがだ、ドモン！　それでこそ、<br>わしが認めたキング・オブ・ハートよ！ | 1000機撃墜褒め(ドモン) |
| その腕前……見込みある男よ！ | 通常褒め(ヒイロ) |
| 貴様の戦いのセンス……野に捨て置<br>くにはあまりに惜しいな、ヒイロよ | 1000機撃墜褒め(ヒイロ) |
| 馬鹿者があっ！　この程度で<br>驕るでないぞ！　ジェリドよ！ | 通常褒め(ジェリド) |
| 貴様の武闘家の魂、見せてもらったぞ！ | 1000機撃墜褒め(ジェリド) |

##  ヒイロ・ユイ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこか | 通常攻撃 |
| 終わりだ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 片を付ける | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ターゲット……ロックオン！ | SP攻撃 |
| お前を……殺す | SP攻撃ランダム |
| 排除……開始！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 今、楽にしてやる…… | ハイパーSP攻撃2 |
| 俺は……死なない！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 死ぬほど痛いぞ … | ハイパーSP攻撃3ランダム |
| 任務……了解! | コンビネーションSP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| うぐっ！ | ダメージ大 |
| やるな！ | 空中回避 |
| 障害は……取り除く！ | つばぜり合い |
| ぐあぁっ！ | 死亡 |
| 俺一人で十分だ…… | 東方不敗とコンビネーションSP攻撃 |
| ゼクス！ | ミリアルドとコンビネーションSP攻撃 |
| お前の指図は受けない … | ジェリドとコンビネーションSP攻撃 |
| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
| 戦術レベル、<br>ターゲット確認……排除開始 | オリジナルモードのミッション04で<br>ウイングガンダムゼロに搭乗して出撃 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 戦いの中で生き残ること……それが、<br>俺たちが生きるということだ | 1000機撃墜名乗り |
| 任務完了…… 敵機排除を確認 | 名乗り |
| 敵戦力低下……任務を継続する | 名乗り |
| 敵拠点制圧に成功……<br>次の任務に移行する | エリア制圧名乗り |
| 作戦進行中……任務継続する | 味方鼓舞 |
| 敵拠点を制圧したか……<br>任務を続行しろ | エリア制圧褒め |
| 俺の敵は……お前か | 驚き |
| 戦う者すべてが、俺の敵だ！ | 驚き |
| 損害軽微……<br>任務遂行に問題はない | 苦戦1 |
| 任務遂行に障害発生……まずいな | 苦戦2 |
| 負ける戦いだな…… | 苦戦3 |
| 任務失敗……撤退する | 撤退 |
| 戦闘レベルからすれば、当然の結果だ | 通常褒め(東方不敗) |
| その戦闘能力は、信頼している | 1000機撃墜褒め(東方不敗) |
| ゼクス……それがお前の戦いか…… | 通常褒め(ミリアルド) |
| 無理はするな……死ぬことになる | 通常褒め(ジェリド) |
| 予測不能な結果だ……これは…… | 1000機撃墜褒め(ジェリド) |

##  ミリアルド・ピースクラフト

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこだっ！ | 通常攻撃 |
| はあぁっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| とどめだっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| これまでだっ！ | SP攻撃 |
| 必要ないのだ、貴様たちは！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 決着をつけるぞ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 馬鹿どもがぁーっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 覚悟してもらう！ | コンビネーションSP攻撃 |
| ちぃっ！ | ダメージ小 |
| ええいっ！ | ダメージ大 |
| よい攻めだ！ | 空中回避 |
| そうこなくてはな！ | つばぜり合い |
| ぐぉおっ！ | 死亡 |
| ふっ、よく言う！ | ドモンとコンビネーションSP攻撃 |
| ヒイロ！ | ヒイロとコンビネーションSP攻撃 |
| …… いや、それは無理というものだ | プルとコンビネーションSP攻撃 |
| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
| エピオンは兵器ではない、か…… | オリジナルモードのミッション05で<br>ガンダムエピオンに搭乗して出撃 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 私は誰よりも厳しく戦い抜いて<br>みせる! 戦士としてな！ | 1000機撃墜名乗り |
| あっけない……私の敵ではないな | 名乗り |
| 過剰な期待には、応えたくなるものだな | 名乗り |
| 所詮は、血塗られた運命というわけか…… | 名乗り |
| なるほど……私も怠けてはいられないようだ | 褒め |
| 私も、後れを取るわけにはいかんな | 褒め |
| 恐るべき力だ……<br>それは、この宇宙には必要ない！ | 驚き |
| ずいぶん臆病になったものだ、私も…… | 苦戦1 |
| 良い攻めだ！　しかし私はまだ死なん！ | 苦戦2 |
| これは……！　負けるな…… | 苦戦3 |
| これ以上は無意味だな……撤退する！ | 撤退 |
| 見事な戦いだ……<br>口だけではないようだな！ | 通常褒め(ドモン) |
| ここまでやるとは……<br>ファイターというのも侮れんな…… | 1000機撃墜褒め(ドモン) |
| それでこそ私のライバルだ、ヒイロ！ | 通常褒め(ヒイロ) |
| 戦士に年齢は関係ない……<br>それを見事に証明しているようだ | 通常褒め(プル) |
| パイロットとはいえ……君のような<br>少女がここまでやるとはな…… | 1000機撃墜褒め(プル) |

##  ロラン・セアック

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| このっ！ | 通常攻撃 |
| えーいっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| やぁっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| コックピットを狙えば！ | SP攻撃 |
| ごめんなさーいっ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| お前ら下がれーっ！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 自分を捨てて戦える者にはっ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| よし！　倒します！ | コンビネーションSP攻撃 |
| わっ！ | ダメージ小 |
| こいつっ！ | 空中回避 |
| 肉弾戦ならっ！ | つばぜり合い |
| うわあぁっ！ | 死亡 |
| エマさん！　合わせて！ | エマとコンビネーションSP攻撃 |
| その言葉遣い、よくないですよ！ | プルツーとコンビネーションSP攻撃 |
| 罪を背負った<br>ホワイトドールなら！ | ∀ガンダムSP攻撃 |
| 月光蝶を呼びますっ！ | ∀ガンダムハイパーSP攻撃3 |
| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
| 戦いの歴史は、<br>繰り返させません！ | オリジナルモードのミッション05で<br>∀ガンダムに搭乗して出撃 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 敵機撃破……？　やりました！ | 敵MS撃墜名乗り |
| この戦いで人を守ることができる<br>なら……僕は戦います！ | 1000機撃墜名乗り |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| すいません……<br>でも、僕も負けられないんです！ | 名乗り |
| 僕にだって、このくらいなら！ | 名乗り |
| やりましたね！　これなら勝てますよ！ | 褒め |
| さすがです！<br>この調子で行きましょう！ | 褒め |
| 戦いの先には、<br>破壊しかないんですよ！ | 驚き |
| あんな敵と戦って、<br>勝てるのか……？ | 驚き |
| これくらいなら、まだやれる！ | 苦戦1 |
| このまま落ちるもんかーっ！ | 苦戦2 |
| モニターが死んだ!?　そんな…… | 苦戦3 |
| これ以上は無理です！　離脱します！ | 撤退 |
| さすがエマさん！<br>鮮やかなお手並みです！ | 通常褒め(エマ) |
| あれほどの敵を一人で落とすなんて……<br>すごい、すごいですよ！　エマさん！ | 1000機撃墜褒め(エマ) |
| お見事ですけど、無理はいけませんよ | 通常褒め(プルツー) |
| その戦う力、みんなのために<br>使ってください | 1000機撃墜褒め(プルツー) |



## 武者ガンダム

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 消えろ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| うおおっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| はあっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 砕けよ！ | SP攻撃 |
| 我が糧(かて)となれ！ | ハイパーSP攻撃1 |
| 我に敵なし！ | ハイパーSP攻撃2 |
| 宿命(さだめ)、受け入れよ！ | ハイパーSP攻撃3 |
| 我に与(くみ)せよ | コンビネーションSP攻撃 |
| ふん！ | ダメージ小 |
| ぐっ！ | ダメージ大 |
| 甘い！ | 空中回避 |
| その程度か！ | つばぜり合い |
| ぐあああっ！ | 死亡 |
| その力、我に捧げよ！ | 武者ガンダムMk-IIと<br>コンビネーションSP攻撃 |
| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
| 我が宿命(さだめ)、阻むこと叶わぬ！ | オリジナルモードのミッション01<br>に出撃 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 我こそ、真の無双なり！ | 1000機撃墜名乗り |
| 無様なり……失せるがいい！ | 名乗り |
| 我が前に立つ者……全て滅す | 名乗り |
| ひれ伏せ……汝ら無力なり | 名乗り |
| 我が剣(つるぎ)となりて働け | 褒め |
| 見せよ……汝の力、我が力なり | 褒め |
| 我が道を阻む力……無用なり！ | 驚き |
| 足掻くか…… | 驚き |
| 笑止な…… | 苦戦1 |
| 我に傷をつけるか！ | 苦戦2 |
| ぐっ……まだ死ねぬわ…… | 苦戦3 |
| 馬鹿な… | 撤退 |



## 武者ガンダムMk-II

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこだ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 甘いね | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| はあっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| いざ参る！ | SP攻撃 |
| お別れだな | ハイパーSP攻撃1 |
| 死ぬのはあんたさ | ハイパーSP攻撃2 |
| 悲しい宿命(さだめ)だ | ハイパーSP攻撃3 |
| その力、借りるよ | コンビネーションSP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| うぐっ！ | ダメージ大 |
| 残念 | 空中回避 |
| 足掻くねえ | つばぜり合い |
| しくじったか…… | 死亡 |
| 了解！　援護します！ | 武者ガンダムと<br>コンビネーションSP攻撃 |
| 出撃時のセリフ | 発生条件 |
| 敵反応を確認……<br>戦闘態勢に移行する | オリジナルモードのミッション01<br>に出撃 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 我こそは真の頑駄無無双……<br>でいいのかい？ | 1000機撃墜名乗り |
| 敵機撃墜……計画は順調だ | 名乗り |
| 勝算は十分にあった<br>でなければ戦わないさ | 名乗り |
| 戦って勝つために<br>創られた機械なんだ<br>この結果は当然だ | 名乗り |
| お見事！<br>それでこそ我が主となるお方 | 褒め |
| 敵戦力は低下しています<br>戦闘を続行してください | 褒め |
| その程度の抵抗なら、<br>してくれなければ困るな | 驚き |
| そろそろ、ターゲットを絞るべきか | 驚き |
| このダメージなら、想定範囲内だ | 苦戦1 |
| これ以上の損傷は、<br>許容限界を超えるか…… | 苦戦2 |
| 破壊される……まずいな…… | 苦戦3 |
| 人でも機械でも、<br>計画通りにはいかないもんだ | 撤退 |

# その他のキャラクター

## カイ・シデン

| アクションボイス | |
|---|---|
| こいつっ！ | 通常攻撃 |
| なめるな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 俺だって！ | SP攻撃 |
| ちぃっ！ | ダメージ小 |
| うわぁっ！ | ダメージ大 |
| おおっと！ | 空中回避 |
| 好きにさせるかよ！ | つばぜり合い |
| なんてドジだ…… | 死亡 |

| | |
|---|---|
| おうおう、頑張ってくれちゃって | 褒め |
| おやおや、ご精が出ますねえ | 褒め |
| これ以上、好きにはさせねえぞ | 驚き |
| こういうとき、<br>慌てた方が負けなのよね | 苦戦1 |
| 野郎……調子に乗りやがって！ | 苦戦2 |
| うわああっ……ば、爆発しちまう！ | 苦戦3 |
| 無理するヤツから死んでいくんだ。<br>俺はここで降りるぜ | 撤退 |
| ほーう、さすがアムロ君ね | 通常褒め(アムロ) |
| よ、ニュータイプ！<br>ご立派なこって！ | 1000機撃墜褒め(アムロ) |

## ハヤト・コバヤシ

| アクションボイス | |
|---|---|
| こいつ！ | 通常攻撃 |
| いただき！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 逃がすものか！ | SP攻撃 |
| ええいっ！ | ダメージ小 |
| ぐうっ！ | ダメージ大 |
| まだだっ！ | 空中回避 |
| なめるなっ！ | つばぜり合い |
| うわあぁっ！ | 死亡 |

| | |
|---|---|
| す、すごい！　お見事です！ | 褒め |
| くっ、僕も負けてはいられない！ | 褒め |
| ほ、本当に一機であれを……？ | 驚き |
| これ以上、近づかせるものか！ | 苦戦1 |
| こいつっ！　……こいつっ！ | 苦戦2 |
| くそっ……こんなところで一人で<br>死ねるかよ！ | 苦戦3 |
| うわぁっ……<br>ひ、引き返すしかないのか…… | 撤退 |
| アムロだけにいい思いは<br>させないぞ！ | 通常褒め(アムロ) |
| ニュータイプ・・・<br>本当なのか……アムロ | 1000機撃墜褒め(アムロ) |

## ブライト・ノア

| 戦況メッセージ | |
|---|---|
| 更なる戦果を期待しているぞ！ | 味方鼓舞 |
| くっ！ 弾幕薄いぞ、何やってんの！ | 苦戦1 |
| 各自、衝撃に備えろ！ | 苦戦2 |
| もはやこれまでだ！<br>戦線を離脱する！ | 撤退(戦艦) |
| さすがだな、アムロ | 通常褒め(アムロ) |
| やるな<br>さすがはニュータイプと<br>いったところか | 1000機撃墜褒め(アムロ) |

## フラウ・ボウ

| 戦況メッセージ | |
|---|---|
| 敵機撃破確認、やりましたね！ | 味方鼓舞 |
| 敵拠点陥落！　制圧したようです！ | エリア制圧褒め |
| メインエンジンに被弾!<br>ホワイトベース、行動不能です！ | 撤退(戦艦) |
| アムロ、強くなったわね | 通常褒め(アムロ) |
| アムロ、<br>恐いくらいたくましくなったのね<br>あたしには届かないくらい…… | 1000機撃墜褒め(アムロ) |
| アムロ機、敵拠点を制圧しました！<br>やったわね、アムロ！ | 味方エリア制圧(アムロ) |

## レビル

| 戦況メッセージ | |
|---|---|
| すべてモビルスーツ、<br>モビルスーツか……<br>時代は変わったな | 味方鼓舞 |
| 道を切り開かねば先には進めん<br>よくやってくれた！ | エリア制圧褒め |
| やられるときは、<br>どこにいてもやられるものだ | 苦戦1 |
| 雲行きが怪しくなってきた<br>ようだな…… | 苦戦2 |
| 覚悟をきめるしかあるまい…… | 苦戦3 |
| 止むを得んな……撤退しよう | 撤退(戦艦) |

## マ・クベ

| アクションボイス | |
|---|---|
| はっ！ | 通常攻撃 |
| うおおっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ハハハッ！ | SP攻撃 |
| おのれっ！ | ダメージ小 |
| なんと！ | ダメージ大 |
| ふん！ | 空中回避 |
| こ、こいつ！ | つばぜり合い |
| 馬鹿な…… | 死亡 |

## ランバ・ラル

| アクションボイス | |
|---|---|
| 甘い！ | 通常攻撃 |
| そこか！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ザクとは違うのだよ！ | SP攻撃 |
| ふんっ！ | ダメージ小 |
| ちいっ！ | ダメージ大 |
| やるな！ | 空中回避 |
| いい目をしている | つばぜり合い |
| 不覚だ…… | 死亡 |

| | |
|---|---|
| ほう、思いきりのいい<br>手ごわいパイロットだな | 驚き |

## ガイア

| アクションボイス | |
|---|---|
| もらった！ | 通常攻撃 |
| 落ちろっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| うるさいハエめ！ | SP攻撃 |
| ちいっ！ | ダメージ小 |
| ぐうっ！ | ダメージ大 |
| なめるなよ！ | 空中回避 |
| おのれっ！ | つばぜり合い |
| 馬鹿な…… | 死亡 |

## オルテガ

| | |
|---|---|
| このっ！ | 通常攻撃 |
| でえっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| この野郎！ | SP攻撃 |
| ふんっ！ | ダメージ小 |
| くそっ！ | ダメージ大 |
| まだまだ！ | 空中回避 |
| こしゃくなっ！ | つばぜり合い |
| うわああっ！ | 死亡 |

## マッシュ

| アクションボイス | |
|---|---|
| でえいっ！ | 通常攻撃 |
| こいつ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| これで終わりだ！ | SP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| ちくしょう！ | ダメージ大 |
| なんのっ！ | 空中回避 |
| なめた真似を！ | つばぜり合い |
| ぐわああっ！ | 死亡 |

## ララァ・スン

| | |
|---|---|
| 大佐、私もお手伝いします | 通常褒め(シャア) |
| あなたを信じています、大佐 | 1000機撃墜褒め(シャア) |

## キシリア・ザビ

| | |
|---|---|
| それでよい、それで | 通常褒め(シャア) |
| ニュータイプの存在、<br>信じる気になったよシャア…… | 1000機撃墜褒め(シャア) |

## アナベル・ガトー

| アクションボイス | |
|---|---|
| 遅い！ | 通常攻撃 |
| 邪魔するな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ザコどもがっ！ | SP攻撃 |
| ええいっ！ | ダメージ小 |
| 南無三！ | ダメージ大 |
| これしきで！ | 空中回避 |
| こしゃくな真似を！ | つばぜり合い |
| 二度と忘れん！ | 死亡 |

| | |
|---|---|
| ふっ、こしゃくな真似を…… | 驚き |

## ジョニー・ライデン

| | |
|---|---|
| そこだ！ | 通常攻撃 |
| 甘いな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ついてこれるか！ | SP攻撃 |
| このっ！ | ダメージ小 |
| ちいっ！ | ダメージ大 |
| おおっと！ | 空中回避 |
| やってくれるねえ！ | つばぜり合い |
| やられたか…… | 死亡 |

## ロベルト

| アクションボイス | |
|---|---|
| 落ちろ！ | 通常攻撃 |
| そこか！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| こなくそーっ！ | SP攻撃 |
| ちいっ！ | ダメージ小 |
| うわぁっ！ | ダメージ大 |
| まだだっ！ | 空中回避 |
| やるな！ | つばぜり合い |
| ぐあああっ！ | 死亡 |

| | |
|---|---|
| 俺も負けてられないみたいだな！ | 褒め |
| やるな！ だが油断するなよ！ | 褒め |
| この程度、かすり傷だ！ | 苦戦1 |
| 来させるか！ こなくそーっ！ | 苦戦2 |
| うぬっ……<br>簡単に勝てると思うなっ！ | 苦戦3 |
| 大尉、申し訳ありません……<br>離脱します！ | 撤退 |
| さすがですな、大尉！ | 通常褒め(クワトロ) |
| 赤い彗星、<br>完全復活といったところですな！ | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| やるじゃないか、ニュータイプ！ | 通常褒め(カミーユ) |

##  アポリー

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 落ちろ！ | 通常攻撃 |
| くらえっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 邪魔させないっ！ | SP攻撃 |
| このっ！ | ダメージ小 |
| なんのっ！ | ダメージ大 |
| おっと！ | 空中回避 |
| こいつっ！ | つばぜり合い |
| うわああっ！ | 死亡 |
| **戦況メッセージ** | **発生条件** |
| お、やるじゃないの！ | 褒め |
| さすがだな！<br>こちらも後れは取らん！ | 褒め |
| お客さんたち、<br>張り切ってるみたいだな | 苦戦1 |
| このっ……<br>意外と手強いじゃないの…… | 苦戦2 |
| 押し切られる？　まずいな…… | 苦戦3 |
| ここまでだな……撤退します！ | 撤退 |
| クワトロ大尉、お見事です！ | 通常褒め(クワトロ) |
| さすがは大尉！<br>ついていきますよ！ | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| さすがニュータイプだな！　カミーユ | 通常褒め(カミーユ) |

##  トーレス

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 敵機撃墜を確認！<br>これならいけますね！ | 味方鼓舞 |
| 味方機、敵拠点を制圧しました！ | エリア制圧褒め |
| 敵モビルスーツ、来ます！<br>対空砲火どうしたの!? | 苦戦1 |
| 機関室！　被弾状況知らせ！<br>メインエンジンに被弾！ | 苦戦2 |
| 戦闘続行不可能！<br>退艦してください！ | 撤退(戦艦) |
| 俺たちのバックアップのお蔭だってこと、忘れんなよ、カミーユ | 通常褒め(カミーユ) |
| さすがニュータイプだな、カミーユ！ | 1000機撃墜褒め(カミーユ) |
| カミーユ機、敵拠点を制圧！　お疲れ！ | エリア制圧(カミーユ) |
| ジュドー！　あんまり調子に乗るなよ！ | 通常褒め(ジュドー) |
| お前、やっぱりニュータイプなんだよ……ジュドー | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| ジュドー機、敵拠点を制圧！<br>よくやったな！ | エリア制圧(ジュドー) |

##  ファ・ユイリィ

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 敵機撃墜を確認！　すごいです！ | 味方鼓舞 |
| 味方機、敵拠点を制圧しました！ | エリア制圧褒め |
| すごいのね、カミーユ！ | 通常褒め(カミーユ) |
| 戦争が終わったら、また前みたいに学校へ行って喧嘩して、昔みたいになるわよね…… | 1000機撃墜褒め(カミーユ) |
| カミーユ機、敵拠点を制圧！<br>やったじゃない！ | エリア制圧(カミーユ) |
| さすがです、エマ中尉！ | 通常褒め(エマ) |

##  ヘンケン・ベッケナー

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| よーし！　よくやってくれた！ | 味方鼓舞 |
| いいぞ！　そこを足がかりにして<br>攻め込むんだ！ | エリア制圧褒め |
| 各ブロックの損害状況を知らせ！ | 苦戦1 |
| 左弦、敵モビルスーツを叩き落とせ！<br>なぜ撃ち落とせん! | 苦戦2 |
| 総員退艦しろ！　犬死にするなよ！ | 撤退(戦艦) |
| 大尉の腕は、信頼しているよ | 通常褒め(クワトロ) |
| よーし、カミーユ！　その調子だ！ | 通常褒め(カミーユ) |
| いい腕をしているな！<br>エゥーゴに参加するか？ | 通常褒め(ロラン) |
| これなら勝ったも同然だな！<br>よくやったぞ、ロラン！ | 1000機撃墜褒め(ロラン) |
| さすがはエマ中尉だ、<br>我が艦のエースだな！ | 通常褒め(エマ) |
| エマ中尉の存在こそ、我らの誇りだな！ | 1000機撃墜褒め(エマ) |
| よし、しっかりやれよ！<br>子供だからといって甘やかさんぞ！ | 通常褒め(プルツー) |
| 強化人間……これほどのものとはな…… | 1000機撃墜褒め(プルツー) |

##  ブライト・ノア(Z)

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 一気に攻めろ！ | 味方鼓舞 |
| 左舷砲撃手、弾幕薄いぞ！　何やってる！ | 苦戦1 |
| 何をやっている！<br>これ以上はもたないぞ！ | 苦戦2 |
| 全機撤退だ！<br>戻ってきたら修正してやる！ | 撤退(戦艦) |

##  ハヤト・コバヤシ(Z)

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| そこだ！ | 通常攻撃 |
| 遅い！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 好きにさせん！ | SP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| このっ！ | ダメージ大 |
| この程度！ | 空中回避 |
| やるなっ！ | つばぜり合い |
| ここまでか…… | 死亡 |
| **戦況メッセージ** | **発生条件** |
| よーし！　よくやったぞ！ | 褒め |
| さすがだな!　こちらも負けてはいられん | 褒め |
| あの敵、ただ者じゃないぞ……気をつけろ！ | 驚き |
| 敵の呼吸に合わせろ！<br>むやみに撃っても当たらんぞ！ | 苦戦1 |
| こんなのは当たったうちに入らない！<br>落ち着け！ | 苦戦2 |
| こ、このぉっ！ | 苦戦3 |
| やはり……ブランクがあるのか…… | 撤退 |
| 脱出しろ！　このままでは全滅する！ | 撤退(戦艦) |
| いいぞ、アムロ！　その調子だ！ | 通常褒め(アムロ) |
| 一年戦争の英雄、完全復活だな | 1000機撃墜褒め(アムロ) |
| 素晴らしい戦果です、クワトロ大尉！ | 通常褒め(クワトロ) |
| やはりあなたは、10年20年かかっても<br>地球連邦政府の首相になるべき方だ | 1000機撃墜褒め(クワトロ) |
| 油断はするなよ、カミーユ！ | 通常褒め(カミーユ) |

## カクリコン・カクーラー

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 遅い！ | 通常攻撃 |
| 堕ちな！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| ここまでだな！ | SP攻撃 |
| ぐうっ | ダメージ小 |
| グワッ！ | ダメージ大 |
| させるかよ！ | 空中回避 |
| なめるなよ！ | つばぜり合い |
| ア、アメリア…… | 死亡 |

## ヤザン・ゲーブル

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| もらったぞ！ | 通常攻撃 |
| 邪魔だ！ | 通常攻撃 |
| ふははは、落ちろぉっ！ | チャージ攻撃 |
| ちいっ！ | ダメージ小 |
| うわぁあっ！ | ダメージ大 |
| その程度かい！ | ダウンから起き上がり |
| ネズミがっ！ | つばぜり合い終了直後 |
| 何だと!? | 死亡 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| はっはっは、やるじゃないか！ | 褒め |
| ほおぅ？　貪欲に攻め込むじゃないか…… | 褒め |
| 少しは骨があるようだな！ | 苦戦1 |
| いい勘をしてる敵だぜ……面白い！ | 苦戦2 |
| このままで終わらせるつもりはないんだよ！ | 苦戦3 |
| 馬鹿な！ このマシーンの弱点を<br>知っているのか？ | 撤退 |
| 小僧の癖に、肝がすわってるな！ | 通常褒め(ヒイロ) |
| はっはっは！　気に入ったぞ！　小僧！ | 1000機撃墜褒め(ヒイロ) |
| ジェリド、戦場ではビビるなよ！ | 通常褒め(ジェリド) |
| お前がこんなに骨のあるヤツとはな！<br>ジェリド！ | 1000機撃墜褒め(ジェリド) |

## ダンケル・クーパー

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 落ちろっ！ | 通常攻撃 |
| 甘い！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| くらえっ！ | SP攻撃 |
| くそっ！ | ダメージ小 |
| 直撃!? | ダメージ大 |
| このっ！ | 空中回避 |
| やらせるかっ！ | つばぜり合い |
| うわああっ！ | 死亡 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 俺もやってみせるぜ！ | 褒め |
| チッ……先を越されたな | 褒め |
| この程度、なんということはない！ | 苦戦1 |
| 敵も手強い！　苦しいな…… | 苦戦2 |
| こ、このままでは…… | 苦戦3 |
| 隊長、すいません! 離脱します！ | 撤退 |

## ラムサス・ハサ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| へっ！ | 通常攻撃 |
| もらったぁ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 噂ほどではない！ | SP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| なにっ！ | ダメージ大 |
| まだまだっ！ | 空中回避 |
| 邪魔なっ！ | つばぜり合い |
| うわぁあっ！ | 死亡 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| なかなかの腕前だな！ | 褒め |
| やるようだが、こちらも遅れは取らん！ | 褒め |
| この程度じゃ、落ちやしないぜ！ | 苦戦1 |
| ふん……まぐれ当たりだ！ | 苦戦2 |
| なにっ……馬鹿な…… | 苦戦3 |
| ヤザン隊長! 申し訳ありません！ | 撤退 |

## ジャマイカン・ダニンガン

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| よし! よくやってくれた！ | 褒め |
| そうだ！<br>そのまま攻め込むんだ！ | 褒め |
| 大丈夫か!?<br>このままやれるのか!? | 苦戦1 |
| ……なんだと？<br>ええい、味方は何をしている！ | 苦戦2 |
| う、うわああ！<br>総員退艦だ！　急げ！ | 撤退(戦艦) |

## サラ・ザビアロフ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 遅いっ！ | 通常攻撃 |
| 無駄よ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 邪魔をしないでっ！ | SP攻撃 |
| ぐっ！ | ダメージ小 |
| きゃあっ！ | ダメージ大 |
| まだっ！ | 空中回避 |
| このっ！ | つばぜり合い |
| パプテマス様…… | 死亡 |

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 私も、パプテマス様の期待に<br>応えてみせる！ | 褒め |
| すごい……私にもあんなことが<br>できるだろうか…… | 褒め |
| 倒す……あの方のために……！ | 苦戦1 |
| 敵の意志が固まって……私を襲う!? | 苦戦2 |
| うっ……直撃を受けた!? | 苦戦3 |
| 申し訳ありません……<br>パプテマス様…… | 撤退 |
| パプテマス様、お見事です！ | 通常褒め(シロッコ) |
| パプテマス様は、私の届かない<br>ところで戦っている…… | 1000機撃墜褒め(シロッコ) |

## レコア・ロンド

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 遅い！ | 通常攻撃 |
| もらった！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 邪魔するな！ | SP攻撃 |
| あっ！ | ダメージ小 |
| ううっ！ | ダメージ大 |
| まだっ！ | 空中回避 |
| こんなことでっ！ | つばぜり合い |
| わ、私は…… | 死亡 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 私も、実力を見せなくてはね | 褒め |
| すごいパイロットもいたものね…… | 褒め |
| 戦いは、冷静でなくてはね | 苦戦1 |
| もう……後戻りはできないっ！ | 苦戦2 |
| 死ぬのは……怖くない……！ | 苦戦3 |
| 離脱する！　後はお任せします！ | 撤退 |
| お見事です<br>腕は、確かなようね | 通常褒め(シロッコ) |
| 私はあなたに賭けたのです<br>これくらいは、してくれないと | 1000機撃墜褒め(シロッコ) |

## ビーチャ・オーレグ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| こんのーっ！ | 通常攻撃 |
| 落ちろっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| しつっこいんだよっ！ | SP攻撃 |
| ちっ！ | ダメージ小 |
| うわあっ！ | ダメージ大 |
| よっと！ | 空中回避 |
| やるねえ！ | つばぜり合い |
| そんなぁ…… | 死亡 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| おっ、やってくれるねえ！ | 褒め |
| へっ、そんくらいで<br>いい気になるなよ！ | 褒め |
| ふん、こんなもんで！ | 苦戦1 |
| 何だよ！　味方は何やってんの！ | 苦戦2 |
| ぐっ……も、もたせるんだよっ！ | 苦戦3 |
| こりゃあダメだ……逃げるぞ！ | 撤退 |
| 総員退艦！<br>死ぬんじゃないぞ！ | 撤退(戦艦) |
| ジュドーばっかに、<br>いい格好させるかよっ！ | 通常褒め(ジュドー) |
| シャングリラ魂だな！　ジュドー！ | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| おうおう、お上手なことで！ | 通常褒め(ルー) |
| ルーが張り切ってくれれば、<br>それだけこっちも楽に<br>なるってもんだ！ | 1000機撃墜褒め(ルー) |

## エル・ビアンノ

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| このっ！ | 通常攻撃 |
| そこっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| なんという腕の冴えっ！ | SP攻撃 |
| このっ！ | ダメージ小 |
| きゃあっ！ | ダメージ大 |
| なんのーっ！ | 空中回避 |
| 邪魔よっ！ | つばぜり合い |
| ジュドー…… | 死亡 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| さっすがぁっ！　やるぅ～！ | 褒め |
| あんまりはしゃぎすぎると、<br>やられるわよ！ | 褒め |
| やってくれるじゃないのっ！ | 苦戦1 |
| ちょっとぉ！<br>もっと優しくしてよね！ | 苦戦2 |
| ジュドーは何やってんのよ～！ | 苦戦3 |
| 性能が違うと、これかぁ……<br>ごめん、ジュドー…… | 撤退 |
| さっすがジュドー！　偉いっ！ | 通常褒め(ジュドー) |
| ジュドー！<br>あんたについてきてよかったぁっ！ | 1000機撃墜褒め(ジュドー) |
| ルーなんかに<br>負けてられますかって！ | 通常褒め(ルー) |
| これじゃ仕方ないか……<br>褒めてあげるわよ、ルー！ | 1000機撃墜褒め(ルー) |

## グレミー・トト

| アクションボイス | 発生条件 |
|---|---|
| 落ちろ！ | 通常攻撃 |
| そこかっ！ | 通常攻撃、チャージ攻撃 |
| 一気に潰す！ | SP攻撃 |
| くっ！ | ダメージ小 |
| ええいっ！ | ダメージ大 |
| なんのっ！ | 空中回避 |
| このっ！ | つばぜり合い |
| この私が…… | 死亡 |
| 戦況メッセージ | 発生条件 |
| 我らも続くのだ！　行くぞ！ | 褒め |
| すさまじい力だ…… | 褒め |
| 怖気づくな！<br>この程度では負けん！ | 苦戦1 |
| ええい! 次々と数が出てくる！ | 苦戦2 |
| パパ、ママ……家の名をもって<br>グレミーをお守りください…… | 苦戦3 |
| 血筋のお蔭で、<br>今の身分までのし上がって<br>きたのではないはずだ……！ | 撤退 |
| ハマーン様、お見事でございます | 通常褒め(ハマーン) |
| より一層の忠誠を誓います……<br>ハマーン様 | 1000機撃墜褒め(ハマーン) |

## レイン・ミカムラ

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| 敵機撃破！　やったわね！ | 味方鼓舞 |
| 味方機、敵拠点を制圧！<br>いい感じね | エリア制圧褒め |
| いい調子よ！<br>このままいけるわ！ | 褒め |
| みんな頑張って！<br>もたせるの！ | 苦戦1 |
| ドモン……このままじゃ…… | 苦戦2 |
| 総員退艦！　みんな急いで！ | 撤退（戦艦） |
| やったわね！　ドモン！ | 通常褒め（ドモン） |
| いつでもあなたを見守ってるわ、<br>ドモン | 1000機撃墜褒め（ドモン） |
| 敵拠点制圧！<br>ドモン、その調子で頑張って！ | エリア制圧褒め（ドモン） |
| 素晴らしい戦果です、<br>ミリアルドさん! | 通常褒め（ミリアルド） |
| ドモンみたいな人……<br>世界にはいるものなのね | 1000機撃墜褒め（ミリアルド） |
| プル、いいわよ！　その調子で！ | 通常褒め（プル） |
| すごい……<br>女の子が、あんなに戦えるなんて | 1000機撃墜褒め（プル） |

## ホレス

| 戦況メッセージ | 発生条件 |
|---|---|
| お見事です<br>その調子で、お願いしますよ | 褒め |
| 素晴らしい……<br>そのモビルスーツ、<br>あとで解析させてくださいね | 褒め |
| おやおや、<br>損害が増えてきましたね | 苦戦1 |
| これは……うーん、<br>少し苦しいですね | 苦戦2 |
| 仕方ない……<br>総員退艦してください | 撤退（戦艦） |
| ロラン君、<br>上手くいってるみたいですね | 通常褒め（ロラン） |
| ロラン君のお陰で、<br>我々も生き延びることができます | 1000機撃墜褒め（ロラン） |

## INDEX（五十音順）

# ガンダム無双 Special 完全攻略ガイド

発行日　2008年3月5日　初版発行

## STAFF

企画・編集……………カラーフィールド&コーエー出版部
本文執筆……………カラーフィールド（安藤伸一／渡辺幸一／藤平 吉和／荻原 冬樹／吉田 祐一）
大戸島さんじゅうご／加藤京平／関根一利／高橋健司／鶴岡八幡
編集協力……………後畑法志
カバーデザイン………ヤマグチサトシ（Happy Valley）
本文デザイン&DTP…シレログラフィック／ワーヴ／カラーフィールド（萩原 夏弥）
制作協力……………株式会社 創通
株式会社サンライズ
株式会社バンダイナムコゲームス

発行者……………襟川陽一
発行所……………株式会社 光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-8181
印刷・製本……………岩岡印刷工業株式会社



■定価はカバーに表示してあります。
■乱丁、落丁はお取り替えいたします。上記・弊社ユーザーサポートまで、お問い合わせください。

■本書の内容などについての電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
■本書の内容についてのお問い合わせは、商品名を明記のうえ、手紙もしくはEメール（publish@koei.co.jp）にてお願いいたします。なお、返答に1週間ほどお時間をいただく場合がございますことを、あらかじめご了承ください。
■本書のサポート範囲は日本国内に限定させていただきます。
■コーエーの商品カタログはGAMECITY（http://www.gamecity.ne.jp/）にてご覧いただけます。ぜひご利用ください。






ISBN978-4-7758-0658-6

株式会社コーエー®




PS2



ガンダム無双 Special 完全攻略ガイド

KOEI

ISBN978-4-7758-0658-6
C0076 ¥1400E

9784775806586

1920076014000

定 価: 本体1,400円 +税
株式会社コーエー




# GUNDAM MUSOU SPECIAL PERFECT GUIDE

PS2



ガンダム無双 Special 完全攻略ガイド

koei

ISBN978-4-7758-0658-6
C0076 ¥1400E

9784775806586

1920076014000

定価：本体1,400円＋税
株式会社コーエー


PS2

ガンダム無双 Special 完全攻略ガイド



# GUNDAM MUSOU SPECIAL PERFECT GUIDE

**ゲームシステム解説**
ビギナープレイヤーでも一騎当千できるテクニックを詳しく紹介！

**パイロット＆MS紹介**
パイロットやMSのレベル別解析など、最適な組み合わせをアドバイス！

**ミッション解析**
オフィシャル＆オリジナルモードの全ミッション攻略法とイベント条件を解説！

**データ収録**
名台詞やムービー、ボイスリストなど、ゲームを遊びつくせるデータも満載！

追加MS＆シナリオを徹底紹介!!

koei